ロックマン エグゼ3 究極攻略SP

コロコロコミック特別編集

WLS ワンダーライフスペシャル

小学館

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス

WLS ワンダーライフスペシャル

7つの星を手に入れろ!!

小学館

バトルネットワーク
ロックマン エグゼ3
ULTIMATE NAVIGATION
究極攻略SP

CAPCOM®
全面協力
＋
コロコロコミック
特別編集



対戦のための
コンボ&フォルダ
徹底研究!!

ボスSP、V5チップ、隠しP.A
改造コード、エキストラコード
圧縮コマンド、ロットナンバー

クリア後の究極の秘密
すべて公開!!

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス

WLS ワンダーライフスペシャル

★★★★★★★
7つの星を手に入れろ!!

小学館

バトルネットワーク
ロックマンエグゼ3
ULTIMATE NAVIGATION
究極攻略SP



CAPCOM®
全面協力
+
コロコロコミック
特別編集

対戦のための
コンボ&フォルダ
徹底研究!!

ボスSP、V5チップ、隠しP.A
改造コード、エキストラコード
圧縮コマンド、ロットナンバー
クリア後の究極の秘密
すべて公開!!

最強のロックマンを育て上げるために――

コード・コマンド・ロットナンバー全公開!!



こんなにも多くのコードやコマンドが存在したとは!? 「エグゼ3」、恐るべし!!

改造コード

プログラム	自分のスタイル	エラーNo.	改造コード
スーパーアーマー	共通	A1	GYUঽOPZQ
ブレイクバスター	共通	A2	ঞGKQঽRSQ
ブレイクチャージ	共通	A3	LOℕঞZXME
セットグリーン	共通	B1	JHGIUTOP
セットアイス	共通	B2	ALSKঞWঽR
セットマグマ	共通	B3	YঽUOMNCB
セットサンド	共通	B4	ℕLSKUTOB
セットメタル	共通	B5	BMঽKWIRA
セットホーリー	共通	B6	UTIঞOMDH
カスタム1	共通	C1	XঽCDঞKDA
カスタム2	共通	C2	UTIXMℕLA
メガフォルダ1	共通	E1	PঽIঞMSJL
メガフォルダ2	共通	E2	UTIRℕSOঽ
ブロック	共通	F1	QSAOঞCঞL
シールド	共通	F2	NCℕFKSAঽ
リフレクト	共通	F3	ITAঽCRWQ
シャドーシューズ	共通	H1	AঞDJMNBℕ
フロートシューズ	共通	H2	UTIWঽSMF
カワリミマジック	共通	H3	SKঞLROTℕ
ギガフォルダ1	ノーマル バグ	G2G	CVVDSঽWR
	カスタム ブラザー グランド	G2C	TISঞLAEJ
	ガッツ シールド シャドー	G2S	TUIEOঽঞT
サイトバッチ	ノーマル バグ	S2G	AXℕRTDSঞ
	カスタム ブラザー グランド	S2C	TUℕAWঽLL
	ガッツ シールド シャドー	S2S	FঽAAFETG
ダークライセンス	ノーマル	D2G	OIℕUWMAN
	カスタム ブラザー グランド	D2C	WSℕFSℕAQ
	ガッツ シールド シャドー	D2S	PঞTOSIIS

◀改造コードは、本来は使用不可能な色のプログラムを組み込むためのもの。ギガフォルダ、サイトバッチ、ダークライセンスは、スタイルによってコードが異なる。

エキストラコード

効果	エキストラコード	発生するバグ
マックスHPを+100	JIEUℕAWT	なし
マックスHPを+150	UঽIEOSKW	なし
マックスHPを+200	ASKঞIETN	なし
マックスHPを+250	SIEℕTMSD	なし
マックスHPを+300	SEIUTℕNG	なし
マックスHPを+350	GJHURIEঽ	なし
マックスHPを+400	AWEঞETSW	手札−1
マックスHPを+450	ঞMZNBXHℕ	手札−1
マックスHPを+500	ঽYTIWOAM	手札−1
マックスHPを+550	OঞIUTNWQ	手札−1
マックスHPを+600	ZMJℕIGIE	手札−2
マックスHPを+650	SRUEITঞA	手札−2
マックスHPを+700	AKZঽℕUMW	手札−2
マックスHPを+800	DMGEIOঞW	毒沼発生
マックスHPを+900	SMঽUIROA	毒沼発生
マックスHPを+1000	CNJDUঽEM	毒沼発生
スーパーアーマー状態になる	KTEIUEঽD	なし
バスターをブレイク性能にする	SIℕIEMGO	手札−2
ため撃ち攻撃をブレイク性能にする	SKDSHUEO	手札−1
足の性能をシャドーにする	GKHUℕKHI	なし
足の性能をフロートにする	PEOTIRঽG	なし
エアシューズを装備した状態になる	ZNঞUDOIQ	手札−1
アンダーシャツを装備した状態になる	SKJGURNঽ	なし
十字ボタンの左+Bでブロック発動	ZBKDℕUEW	なし
十字ボタンの左+Bでシールド発動	EIRঞBMঞI	なし
十字ボタンの左+Bでリフレクト発動	SKℕঞEOℕM	手札−1
十字ボタンの左+Bでカワリミ発動	LঞKJGUEO	手札−1
入れられるメガクラスの枚数を+1	JDKGJℕUঽ	なし
入れられるメガクラスの枚数を+2	ঞDIVNEIQ	手札−1
入れられるメガクラスの枚数を+3	URYঞঞRRO	毒沼発生
入れられるメガクラスの枚数を+4	FFIMℕOWE	毒沼発生
入れられるメガクラスの枚数を+5	SKFBMঞUW	毒沼発生
入れられるギガクラスの枚数を+1	KSIKℕEIG	毒沼発生
カスタムゲージの速度をクイックに	XBCJFঽRI	手札−2
シノビダッシュ状態になる	UIEUঽNGO	なし
ユーモアセンス装備の状態になる	SJHℕUEKA	なし

▲ロックマンの性能をアップさせる特別なコードで、すべてのスタイル共通。使用するとバグが発生する場合があり、カスタム画面で最初に選べるチップの枚数が減ったり、歩いたパネルが毒沼になる。

圧縮コマンド

プログラムパーツ	圧縮コマンド	
スーパーアーマー	↑→↑R↑↓	
ブレイクバスター	RAB↓LL	
ブレイクチャージ	BA←L↑B	
セットグリーン	↓RR↓B←	
セットアイス	A↑A↑←R	
セットマグマ	B→→BRA	
セットサンド	←AAB↑←	
セットメタル	BR→→LL	
セットホーリー	ABRR←R	
カスタム1	→→→↑←B	
カスタム2	A↓↑↓R↓	
メガフォルダ1	→R↓RL←	
メガフォルダ2	AR↓↓→←	
ブロック	↓B↑↓A←	
シールド	←→↓R↓R	
リフレクト	B↑A←←B	
シャドーシューズ	↑←→L↑R	
フロートシューズ	←↓←↓←L	
カワリミマジック	L←RA→↓	
シノビダッシュ	RLB↓↓↓	
オイルボディ	↑→AAR↑	
アイムフィッシュ	LR↓↑←→	
バッテリーモード	→R→RL←	
ジャングルランド	AR←BBA	
コレクターズアイ	B↓→R→→	
エアシューズ	↑BB↓AR	
アンダーシャツ	←↑BL←↑	
クイックゲージ	B↓AR←R	
ラッシュサポート	LA↓BBB	
ビートサポート	A↓AARA	
タンゴサポート	A↓←LLR	
バグストッパー	B↓↑B↓B	
ユーモアセンス	↑RA←→→	
ブラックマインド	→←→↓R↓	
バスターMAX	↓ARRL←←	
ギガフォルダ1	L↓A↓RB↑	
サイトバッチ	B←A↓↓↑L	
ダークライセンス	RLR↓←BR	

▲プログラムパーツを1マス分小さくするコマンド（右が圧縮後のパーツ写真）。一見地味だが、パーツを確実に多く組み込めるようになるので、非常に役立つぞ。

ロットナンバー

景品のアイテム	ロットナンバー
サブチップ「ミニエネルギー」	86508964
サブチップ「ミニエネルギー」	57789423
サブチップ「フルエネルギー」	56892168
サブチップ「フルエネルギー」	99826471
サブチップ「シノビダッシュ」	24586483
サブチップ「アントラップ」	46823480
サブチップ「アントラップ」	05088930
サブチップ「オープンロック」	35331089
サブチップ「エネミーサーチ」	87824510
サブチップ「エネミーサーチ」	09234782
バトルチップ「ハイキャノン *」	21247895
バトルチップ「エアシュート3 *」	15789208
バトルチップ「スプレッドガン *」	31549798
バトルチップ「バリアブルソード F」	63997824
バトルチップ「フミコミクロス S」	76889120
バトルチップ「ガッツストレート S」	95913876
バトルチップ「コピーダメージ *」	01697824
バトルチップ「ムラマサブレード M」	50098263
バトルチップ「パラディンソード P」	03284579
バトルチップ「サラマンダー *」	65497812
バトルチップ「ダイフンスイ *」	88543997
バトルチップ「サンダーボルト *」	54390805
バトルチップ「ガイアブレード *」	33157825
プログラム「エアシューズ（白）」	23415891
プログラム「クイックゲージ(ピンク)」	67918452
プログラム「セットサンド（緑）」	19878934
プログラム「ウエポンLV+1（白）」	41465278
スピンパーツ「スピンレッド」	72563938
スピンパーツ「スピンブルー」	11002540
スピンパーツ「スピングリーン」	28274283
スピンパーツ「スピンホワイト」	77955025
名人リストバンド	90690648

▲ナンバートレーダーに当たりナンバーを打ち込むことで、貴重なアイテムをゲットできる。チップやスピンパーツは必ず手に入れよう。



ついに、すべての謎が明らかになる——。



バトルネットワーク ロックマンエグゼ3 究極攻略SP

『3』に隠された膨大な秘密。そのすべてを手に入れたキミが目指すべきものは——。そう、最強ネットバトラーの称号だ。

小学館

バトルネットワーク ロックマンエグゼ3

究極攻略SP

ULTIMATE NAVIGATION



読者のみんなへ

「ロックマン エグゼ3」には、通常のゲームシナリオ以外に、多くの秘密が隠されている。その秘密とともに通信対戦の楽しみを紹介するのが、この本の目的だ。最後まで、じっくり読み込んでくれ！

CONTENTS



ROCKMAN EXE 3

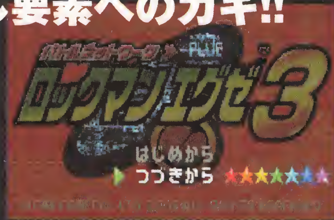
『3』はここまで奥深かった!!

隠し要素の宝庫だった前作『2』以上に、長く熱く遊べる『3』!! シナリオをクリアして

星を出現させることこそが、隠し要素へのカギ!!

本作では、シナリオをクリアする、スタンダードチップをすべて集める、など特定の条件をクリアすることでタイトル画面に星マークが付く。そしてこの星を集めることで、ゲーム中にさまざまな隠し要素が出現するのだ！

隠しシナリオやボスナビなど、隠し要素は大きく分けて下の4種。どれも入手やクリアまでが大変だけど、十分その努力に見合う内容になっているぞ。全力でぶつかっていこう!!



▲前作の5個から大きく増えて7個に!!

隠しシナリオ

シークレットエリアを大冒険だ!!

通常のシナリオでは入ることができなかった、シークレットエリアを冒険するシナリオ。シークレットエリア内には新たなボスナビやバグピーストレーダーが存在し、貴重なチップを入手することもできる。

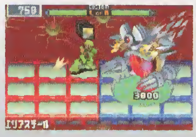


▲詳しくは既刊『完全攻略ガイド』を見よ!

隠しボス

最強の隠しボスはブロトSP!!

ダークマンやヤマトマン、セレナード、フォルテGS以外にも、各ボスナビのSPバージョンが隠されているぞ。もちろんブロトのSPバージョンも存在し、ゲーム中もっとも手強い敵になっている。

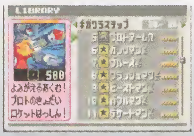


▲ブロトSPのHPは史上最高の3000と超高い。

隠しチップ

キミは「ブロトアーム」を見たか!?

対ウイルス戦はもちろん、対戦でも大きく役立つ隠しチップ。どれも強力だから、ゲットできればキミの戦術を大きく変えてしまうだろう！

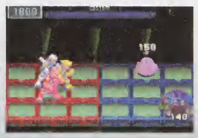


▲一番入手困難な隠しチップが、ブロトアーム。

隠しP.A

特殊なチップでのみ発動!!

隠しチップを使わないと発動しないP.Aも存在する。隠されているだけあって威力はバツグン、一発逆転も狙える強力なP.Aなのだ。また、隠しP.Aを使うことで初めて、P.Aメモがすべて埋まるぞ。



▲隠しP.Aは2種存在。これでP.Aは全32種だ。



タイトル画面の星全7種完全公開!!

からが、本当の戦いの始まり。さあキミも、星を何個獲得できるか挑戦してみよう!!

星全7種ゲット条件一覧

入手の順番もほぼこの通りなので、どれからゲットするか迷う必要はないぞ。



「完全攻略ガイド」を見よう!!

▲隠しシナリオまでを網羅!! ブラック版にも対応。

黄色 通常シナリオをクリア

ノーマルのプロトを倒し、エンディングを見るまでが通常のシナリオだ。

青 スタンダードチップ200種コンプリート

特定の条件でしかゲットできないものも存在するので、難しいぞ。101ページを見よう!!

黄緑 フォルテGSを倒す

シークレットエリアに出現する隠しナビ。ゴスペルと融合した、恐るべきフォルテなのだ!! 27ページを見よう!!

水色 タイムアタックの全記録を更新

いままで登場したボスナビたちを、いかに早く倒すかを競うタイムアタックだ。目指せ、瞬殺!! 28ページを見よう!!

紫 メガクラスチップ85種をコンプリート

通常版のミストマンと、ブラック版のボウルマンのチップを交換することで、全種集まる。31ページを見よう!!

▼ここからはコマンドを入力することで獲得可能

赤 ボスSPをすべて倒す

紫の星までを獲得した状態で、最終コマンドを入力。すると、各電脳世界にボスSPが出現。12ページを見よう!!

橙 P.Aメモ32種コンプリート

ボスSPを倒すとV5チップが手に入る。これで隠しP.Aが発動可能になり、すべて埋まる。18ページを見よう!!

★赤と★橙を出現させるための最終コマンド公開!!

紫の星までを獲得したら、タイトル画面で下のコマンドを入力しよう。これでボスSPが出現し、赤と橙の星が獲得可能になるのだ!



▲成功すると、星が左に詰まるのだ。

星5つの状態でタイトル画面の「つづきから」にカーソルを合わせて

十字ボタンの左を押しながら　RRLRLRLL





隠し要素攻略

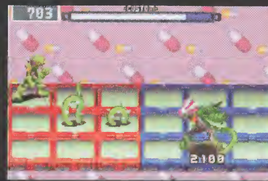
ボスSP

各ボスナビの最強バージョン、それがSP。大幅に強化されてるのだ!!

ボスの最強バージョンを倒してV5チップをゲット!!

ここでは赤の星を獲得するのに必要な、ボスナビSPのデータを紹介しよう。攻撃パターンは変わらず、HPと攻撃力が上昇しているのだ。よって攻撃は左から順に攻撃名、属性、攻撃力だけを表記している。また、SP戦の前には3連続でウイルス戦が発生するので、その出現ウイルスも合わせて表記した。SPの出現場所は固定。各データ内のマップに赤い丸で表記したぞ。

倒せばもちろんV5チップが手に入るのだ。



▲ときには長期戦も覚悟しよう。

フラッシュマンSP

属性 電気 / HP 1500



出現場所 校長ノートPCの電脳②



攻撃

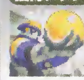
- ●ネオンライト…………電気……100
- ●スパークアーム………電気……150
- ●フラッシュライト……電気……0

※フラッシュライトのHPは100。また、フラッシュライトは追加効果でマヒ1を与える。

出現するザコ敵

①ラビリーSP×2、パラボールSP
②パラボールSP×2
③スパークビーSP×2

獲得チップ フラッシュマンV5



属性 電気 / 攻撃力 150
容量89MB
レア度★★★★★



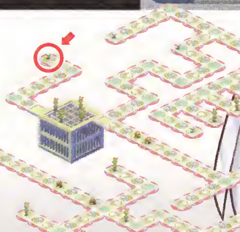
▲木属性攻撃で属性ダメージを狙っていこう。

ビーストマンSP

属性 無 / HP 1600



出現場所 どうぶつえんの電脳③



攻撃

- ●ビーストレイ…………無……120
- ●ジャンピングクロー…無……120
- ●ワイルドラッシュ……無……120

出現するザコ敵

①チュートンSP×2
②チュートンSP×2、ガルーSP
③ボンビートルSP、モモグランSP

獲得チップ ビーストマンV5



属性 無 / 攻撃力 80
容量84MB
レア度★★★★★



▲ビーストマンの攻撃はすべてソード性能。

バブルマンSP

属性 水 HP 1800

出現場所 よかよかエリア②

攻撃

- ●バブルパレード……水……200
- ●さかなミサイル……水……200
- ●機雷……無……200
- ●シオマネキ……水……200
- ●アクアシュート……水……300

※泡のHPは1／さかなミサイルは無敵／機雷のHPは120（機雷は泡状態だと水属性）／シオマネキのHPは40





出現するザコ敵

①エビロンSP×3
②コリペンSP、ジェライムSP×2
③ジェリーSP×2、ジェライムSP

獲得チップ バブルマンV5



属性 水 攻撃力 20
容量86MB
レア度★★★★★



▲電気属性攻撃で、属性ダメージを狙え。

デザートマンSP

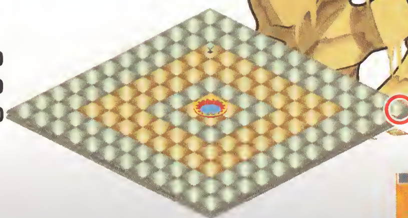
属性 無 HP 2000

出現場所 ちゅうけいしゃの電脳

攻撃

- ●アリジゴク……無……200
- ●ライオンヘッド……無……200
- ●ヘビーサンド……無……300

※柱のHPは200／手のHPは100





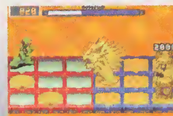
出現するザコ敵

①クエイカーSP×3
②モモグランSP×2、クエイカーSP
③スーンハークSP、モモグランSP

獲得チップ デザートマンV5



属性 無 攻撃力 210
容量80MB
レア度★★★★★



▲柱と手のHPも上昇していることに注意。

プラントマンSP

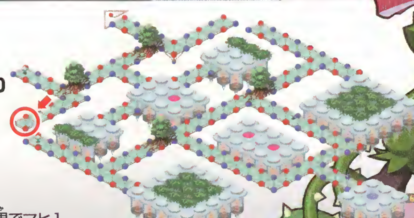
属性 木 HP 2100

出現場所 びょういんの電脳③

攻撃

- ●ローズニードル……木……200
- ●プラントウィード……木……40
- ●イエローフラワー……木……0
- ●レッドフラワー……木……0

※プラントウィードは木属性でHPは100
イエローフラワーは木属性でHPは140、追加効果でマヒ1
レッドフラワーは木属性でHPは140、追加効果で混乱1

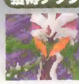




出現するザコ敵

①バジリコSP
②アマゾータSP
③バジリコSP、ラウンダSP

獲得チップ プラントマンV5



属性 木 攻撃力 60
容量80MB
レア度★★★★★

▲追加効果がきついし、炎属性で燃やそう。

フレイムマンSP

属性 🔥
HP 2400

出現場所 ウラインターネット③



攻撃

- カオスフレイム………🔥……200
- ファイアブレス………🔥……200

※ローソクの炎のHPは20



▲ローソクの炎のHPも上がっているのだ。

出現するザコ敵

①ガルーSP×3
②ガルーSP、ドゴーンSP、ボルカノSP
③ガルーSP、メテマージSP、ボルカノSP

獲得チップ フレイムマンV5



属性 🔥 攻撃力 240
容量82MB
レア度 ★★★★★

ドリルマンSP

属性 ―
HP 1800

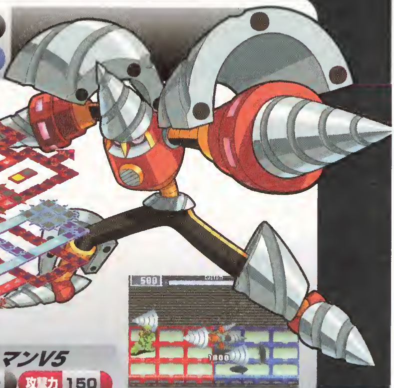
出現場所 ウラインターネット⑤



攻撃

- ドリルドライブ………―……200
- パネルクラッシャー…―……200
- ガレキ…………………―……180
- トリプルホール………―……200

※ドリルの部分のHPは10（ガード状態）



▲やはり、いかにドリルを壊すかが問題だ。

出現するザコ敵

①メットールSP×3
②メットールSP、モモグランSP×2
③メットールSP、ニドキャスターSP

獲得チップ ドリルマンV5

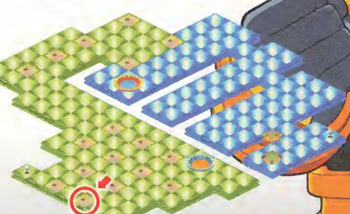


属性 ― 攻撃力 150
容量82MB
レア度 ★★★★★

ガッツマンSP

属性 ―
HP 2000

出現場所 デカオのHP



攻撃

- ショックウェーブ……―……200
- ガッツハンマー………―……200
- ロケットガッツパンチ―……300
- ゼータパンチ…………―……300



▲SPの中でも比較的楽に倒せるだろう。

出現するザコ敵

①メットールSP×2
②メットールSP、ハルドボルズSP×2
③キオルシンSP×2

獲得チップ ガッツマンV5



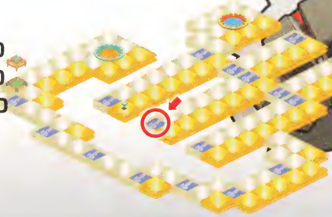
属性 ― 攻撃力 120
容量79MB
レア度 ★★★★★

メタルマンSP

属性 —
HP 1700

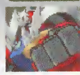
出現場所 たま子のHP

攻撃
- ●メタルホイール………■……120
- ●メタルミサイル………■……120
- ●メタルフィスト………■……240




出現するザコ敵
①キャノーダムSP×3
②ウインドSP、ヨーヨットSP
③ヨーヨットSP×2

獲得チップ メタルマンV5



属性 — 攻撃力 250
容量90MB
レア度★★★★★

▲メタルフィストだけは絶対に回避したい。

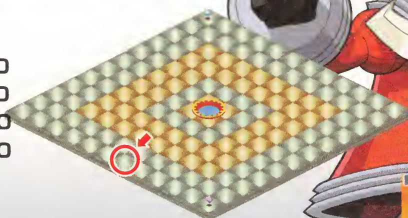
キングマンSP

属性 —
HP 2000

出現場所 TV局コンパネの電脳

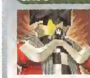
攻撃
- ●ポーン………………■……200
- ●ナイト………………■……300
- ●チェックメイト直撃…■……300
- ●チェックメイト衝撃波■……300

※ポーンのHPは5（ガード状態）
ナイトのHPは100（ガード状態）
ルークのHPは200（ガード状態）




出現するザコ敵
①スウォーディンSP×2
②スウォーディンSP、ララパッパSP
③ハルドボルズSP、N.O-SP

獲得チップ キングマンV5



属性 — 攻撃力 280
容量84MB
レア度★★★★★

▲ブレイク性能を持ったチップは必須だぞ。

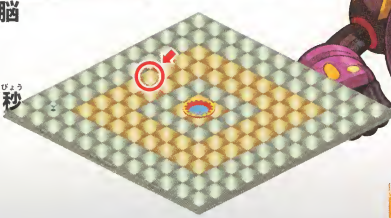
ミストマンSP

属性 —
HP 2000

出現場所 ネットバトルマシンの電脳

攻撃
- ●マジンタックル………■……200
- ●ミスティポイズンの毒■……30／秒
- ●ミスティポイズンの殴り■……200
- ●ソウルゲンガー………■……150

※マジンのHPは40




出現するザコ敵
①ウインドSP、バジリコSP
②バジリコSP、トトポールSP
③トトポールSP×3

獲得チップ ミストマンV5

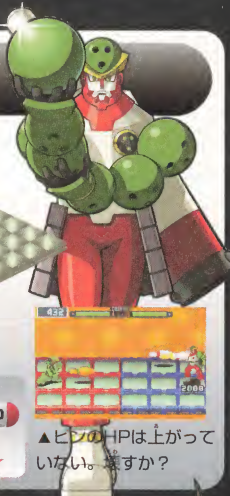


属性 — 攻撃力 170
容量80MB
レア度★★★★★

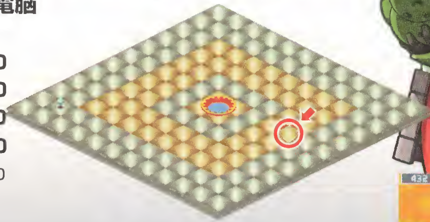
▲SPのみ、ブラック版にも登場するぞ。

ボウルマンSP

属性 —
HP 2000



出現場所 ネットバトルマシンの電脳



攻撃
- ●ガトリングピン……… ▬ ……200
- ●タワーボウル………… ▬ ……200
- ●ボウリングボマー…… ▬ ……200
- ●跳ねたピン…………… ▬ ……200

※ガトリングピン白のHPは10、橙のHPは50
タワーボウル出現後のHPは40
ボウリングボマーの弾は無敵

▲ピンのHPは上がっていない。楽すか？

出現するザコ敵
①ハルドボルズSP×2
②ハルドボルズSP、ラウンダSP
③ハルドボルズSP、ドゴーンSP

獲得チップ ボウルマンV5



属性 — 攻撃力 180
容量88MB
レア度★★★★★

ダークマンSP

属性 —
HP 2000



出現場所 シークレットエリア①



攻撃
- ●フレイムタワー……… 🔥 ……300
- ●キラーズビーム……… ⚡ ……300
- ●アイスウェーブ……… 💧 ……300
- ●ブラックウイング…… ▬ ……150
- ●ダークシャドー……… ▬ ……300

※キラーズビームは追加効果でマヒ1
ダークシャドーはHP10（ソードのみ）、ブラックウイングはHP1

▲HPがメチャ高い。心して戦おう。

出現するザコ敵
①ダークシャドーSP
②カーズSP、キラーズアイSP×2
③カーズSP、ダークシャドーSP

獲得チップ ダークマンV5



属性 — 攻撃力 30
容量88MB
レア度★★★★★

ヤマトマンSP

属性 —
HP 2200



出現場所 シークレットエリア②



攻撃
- ●スピニングリフレクト ▬ ……300
- ●ストレートスピア…… ▬ ……300
- ●サウザンドスピア…… ▬ ……200
- ●アシガル……………… ▬ ……200

※アシガルのHPは5

▲近づくのは容易ではない。離れて戦おう。

出現するザコ敵
①ラウンダSP×2
②スウォーディンSP、フデローSP、ラウンダSP
③スウォーディンSP×2

獲得チップ ヤマトマンV5

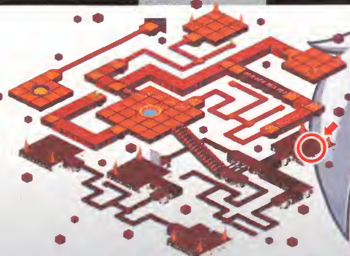


属性 — 攻撃力 60
容量94MB
レア度★★★★★

ブルースSP

属性 —
HP 2000

出現場所 ジゴク島エリア





攻撃

- ●サプライズソード……■……300
- ●ソニックブーム………■……300
- ●ワイドソード…………■……300
- ●ファイターソード……■……300
- ●デルタレイエッジ……■……300

出現するザコ敵

①ツインズSP×2
②スウォーディンSP×2
③キオルシンSP×2

獲得チップ ブルースV5



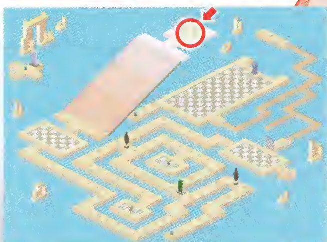
属性 — 攻撃力 240
容量98MB
レア度 ★★★★★

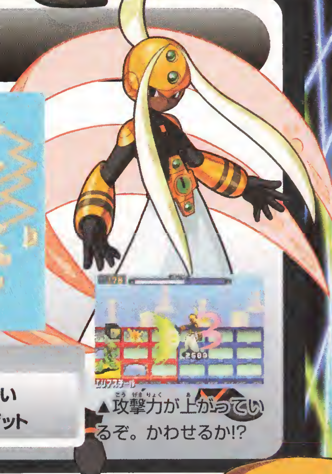
▲すべての攻撃がソード性能を持っている。

セレナードSP

属性 —
HP 2600

出現場所 シークレットエリア③





攻撃

- ●ソニックブーム………■……150
- ●セイントライト………■……150
- ●ホーリーショック……■……150

出現するザコ敵

①ドリームビットSP×2
②プロトバグSP×2
③ドリームビットSP、プロトバグSP

獲得チップ なし

V5チップは存在しない
代わりに10000Zゲット

▲攻撃力が上がっているぞ。かわせるか!?

フォルテSP

属性 —
HP 3000

出現場所 シークレットエリア③





攻撃

- ●エアバースト…………■……300
- ●エクスプロージョン…■……300
- ●アースブレイカー……■……450
- ●シューティングクロー■……300
- ●ゴスペルキャノン……🔥……300
- ●バニシングワールド…■……500

出現するザコ敵

①ドリームラピア、ドリームメラル
②ドリームモス、ドリームビット
③ドリームビットSP、ドリームボルト

獲得チップ なし

V5チップは存在しない
代わりに10000Zゲット

▲ゴスペルキャノンのみ属性あり。注意!

隠しP.A

隠し要素攻略

貴重なチップを使うことで初めて発動する隠しP.A。その2種を公開!!

V5チップ&超レアコードチップで可能になる!!

隠しP.Aは2種存在し、グランプリパワーはV5チップを使うことで、マスタースタイルはメガクラスの4種の属性限定チップを使うことでそれぞれ発動できる。グランプリパワーの方はV5が必要なので紫の星まで必要だが、マスタースタイルはチップさえ入手できれば、即発動できる。通常のシナリオクリアにも役立つはずだ。



▲強烈な威力、さすがに隠しP.A!!

隠しP.A 1 グランプリパワー 攻撃力 300

ブラザーフッド1＊→ブラザーフッド2＊→キングマンV5 K

ブラザーフッド1＊→ブラザーフッド2＊→ミストマンV5 M

ブラザーフッド1＊→ブラザーフッド2＊→ボウルマンV5 B

ファンから生まれたナビのパワーが炸裂!!



まずボウルマンが出現、ミストマンを計6回発射する。次にキングマンが現れ、3マス前に落下するぞ。キングマンの周囲には、単体使用時と同様に上下左右に衝撃波が起こる。非常に強力なP.A。



▲各ナビはコロコロのコンテストから誕生。

隠しP.A 2 マスタースタイル 攻撃力 900

サラマンダー＊→ダイフンスイ＊→サンダーボルト＊→ガイアブレード＊

＊の属性限定チップを使った最終兵器!!

ヒグレヤのナンバートレーダーでのみ出現する＊の属性限定チップを、4種すべて使うと発動する。さまざまなスタイルのロックマンが同時に出現、敵1体に攻撃を加え、最後にエリア全体に大爆発を起こす壮絶な技。ただ、どれも1枚しか入れられないので揃えるのがむずかしい。

入手ロットナンバー	
サラマンダー＊	65497812
ダイフンスイ＊	88543997
サンダーボルト＊	54390805
ガイアブレード＊	33157825



▲対戦や対ナビ戦で有効。

隠し要素攻略

プロトSP

星を7個ゲットすると、バトル可能になる最後の敵!!　勝てるか!?

オペレーター —　属性 —　HP 3000



正真正銘最後の敵!!

星7個、すなわちすべての星を獲得した状態で、ふたたびプロトの電脳世界にプラグイン。すると待ち構えているのはプロトSPだ。中央のコアを連続で攻撃することでダメージが与えられるのは、通常のプロトと同じ。よってやはり連発系のP.Aが有効だが、HPと攻撃力が格段に上昇しているうえ、新たな攻撃ゴッドハンドも身に付けている。連発系のP.Aを最低でも2セット以上仕込んでから、戦いに望みたいところだ。あとは運次第……!?

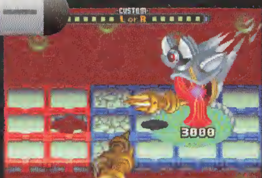


▲連発系のP.Aをいかに揃えるかが勝負のカギ。カスタムが有利だ。

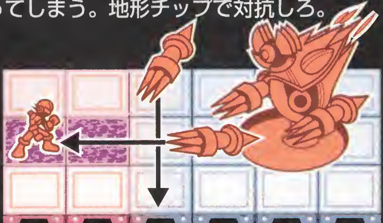
入手アイテム	
通常版	プロトアームΣ
ブラック版	プロトアームΩ

オススメチップ
- ●ゼータキャノン3
- ●ゼータヨーヨー3
- ●ゼータバリアブル

ゴッドハンド —
攻撃力 100



SPだけが使う技。金色のアームが上→横の順にロックマン目がけて飛んでくる。さらに上からのアームが通過したパネルはすべて相手エリアに変えられてしまい、横からのアームが通過したパネルは毒沼になってしまう。地形チップで対抗しろ。



デビルハンド —
攻撃力 100

ロックマン目がけアームが上方向→横方向の順に飛んでくるので、前後移動から横移動でかわそう。これが3回繰り返されるぞ。

レッドアイズデリート —
攻撃力 200(直撃) 200(衝撃波)

3方向に広がるビーム。通常のプロトよりも大幅に攻撃力が上がっている（通常は80）ので、一撃でもピンチに。回避に専念だ。

プロトアームΣ —
攻撃力 200

上下のヨコ列→中央のヨコ列の順に電撃が走る。できればインビジブル系のチップでやり過ごしたい。装置自体のHPは500。

リバースバルカン —
攻撃力 50

ロックマンを追跡してバルカンを発射してくる。1カ所にとどまらず、エリア内をひたすら動き続けてかわそう。

プロトアームΩ —
攻撃力 300(直撃) 300(衝撃波)

巨大なミサイルを発射、最後列まで達すると爆発する。爆風は最前列までは届かない。ミサイル自体にはブレイク性能がある。



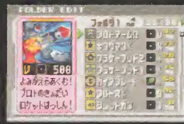
最強隠しチップ&

シナリオをクリアしただけでは手に入らない隠しチップと、特定のチッ

すべて集めるのがネットバトラーの夢!!

隠しチップ

隠しチップはどれも強力。たった1枚で戦況を一変させる力を持っているぞ。ただ、通常版とブラック版では出現する種類が異なり、かつどれも通信交換不可のギガチップ。すなわちひとつのカートリッジで、本当にすべて集めることは不可能なのだ。

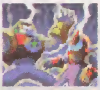


▲どちらの版が強い!?

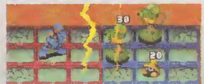
独自調査 レア度6 ボーナスチップ

青い星を獲得した同士でミドル級以上の「ほんばん」で対戦すると、32分の1の確率で出現。

通常版限定 リョウセイバイ



属性 — 攻撃力 — コード Y 容量 60MB ★★★★★



エリア全体に落雷が起こり、両者のHPが半分になる。この攻撃はどんな状態でも当たり、たとえ相手がオウエンカの無敵中でも必ずHPを半分にする。

ブラック版限定 デルタレイエッジ



属性 — 攻撃力 220 コード Z 容量 92MB ★★★★★



ブルースが出現、敵1体を斬る。敵の両斜め前と後ろにスペースがある場合のみ、斬る瞬間にAボタンを押すことで次のソードが発生。最高3回まで斬りつける。3回目のタイミングは非常にシビア。

独自調査 レア度6 フォルテ

フォルテGSを倒すと、バスティングレベルに関わらず入手できる。

通常版限定 フォルテ



属性 — 攻撃力 90 コード X 容量 98MB ★★★★★

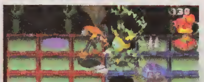


自分より前のエリアすべてに、攻撃力90の光球を無数に発射する。実戦ではナビ+20などを使って1発1発の攻撃力を上げるのが常套手段。闇のチップ。

ブラック版限定 フォルテアナザー



属性 — 攻撃力 550 コード X 容量 98MB ★★★★★

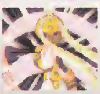


フォルテが一番近い敵へ向けて拳を叩きつけ、衝撃波でその上下のパネルも破壊する。直撃、衝撃波ともに攻撃力は同じで、ブレイク性能、対地中攻撃性能を持つ。闇のチップ。

独自調査 レア度7 タイムアタッククリアボーナス

フォルテGSを倒すと出現するタイムアタック。そのすべての記録を塗り替えると入手。

通常版限定 セレナード

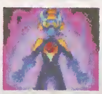


属性 — 攻撃力 100 コード S 容量 97MB ★★★★★



エリア全体に光球をランダムに出現させて攻撃。このときパネルはヒビ状態となる。エリアスチールなどでエリアを狭めてから使うと全弾ヒットさせることも可能。闇のチップ。

ブラック版限定 ダークネスオーラ



属性 — 攻撃力 — コード A 容量 55MB ★★★★★



300ダメージまでの攻撃を無効化する。スーパーキタカゼを使われると一発ではがされてしまうが、実はキタカゼはシールド系で防げる。試す価値はあるぞ。闇のチップ。

コマンド これで全部だ! 完全公開!!

プに秘められた隠しコマンド。そのすべてがついに判明したぞ!! これが決定版!!

独自調査 レア度8 V5チップ

各ボスナビSPを倒すことで入手。基本性能は変わらないが、攻撃力がアップしている。

V5チップはセレナード、フォルテ、プロト以外のすべてのボスナビに存在する。そしてV5チップに限ってのみ、通常版でもボウルマンが、ブラック版でもミストマンがそれぞれ入手できるのだ。V5チップの全データは12ページ以降を参照しよう。

独自調査 レア度9 プロトアーム

星を7個出現させ、プロトSPを倒すと入手できる。ゲーム内最高難度のチップだ。

通常版限定 プロトアームΣ

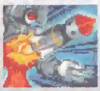


属性 — 攻撃力 50
コード V 容量 97MB
★★★★★



プロトから電流が流れ、相手エリアを中央→上下の順に8回攻撃。よって相手エリア全体に400ダメージを与えることになる。ブレイク性能などがないため対戦ではやや使いづらいが、複数の敵を相手にする対ウイルス戦では、重宝する。ちなみに電気属性ではないので注意。

ブラック版限定 プロトアームΩ



属性 — 攻撃力 500
コード V 容量 97MB
★★★★★



巨大ミサイルを相手エリアへ向かって発射。何かにぶつかれば爆発、周囲1マスに爆風を起こす。ぶつからなかった場合は相手エリア最後列で爆発する。直撃時のみブレイク性能があるが、発動した位置に関わらずプロトはエリア中央に現れるので、直撃させるには工夫が必要。

独自調査 レア度10 イベント配信チップ

コロコロコミックとカプコンのイベントでデータ配信された、激レアチップ。

パンク

属性 — 攻撃力 180
コード P 容量 92MB



ブラック版にのみ登場した、名人が操るナビのチップ。コマンド入力などで技が変化する、一風変わったナビチップだ。現在は入手不可能?

フォルテGS



属性 — 攻撃力 700 コード X 容量 99MB

フォルテGSが敵エリア8マス分を攻撃する。攻撃力が700と激高く、対インビジブル性能、ブレイク性能、対地中攻撃性能も持っている上に、闇のチップではない。チップ単体ではまさしく最強。



隠しコマンド

バトル中に入力することで性能が変化!!

ここからはコマンド入力で性能が変化する、特殊なチップを紹介。もちろんナビチップのコマンドはV1からV5まで使用可能だ。どれも成功することで攻撃範囲の変化や、ヒット数のアップなどの特典があるぞ。ぜひマスターしてみよう！


▲チップの真の性能だ!!

ビーストマン



ヒット数アップ

攻撃ヒット時にAボタンを連打

腕と頭が相手に襲いかかるビーストマン。攻撃が当たるときにAボタンを連打していると、ひとつのパーツのヒット数が2～3ヒットまで上昇する。常に連打するべし!!


▲チップを発動してから、ずっと連打していれば確実だ。

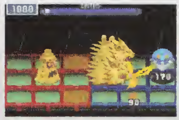
デザートマン



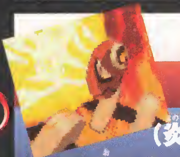
攻撃方向変化

(ウデがライオンに変身する前に)↗+Aまたは↘+A

十字ボタンの右上＋Aを入力すれば手前のウデが右上へ、右下＋Aを入力すれば奥のウデが右下へ飛ぶ。両方入力することも可能。相手の位置によって使い分けよう。


▲ウデがライオンに変身するまでに入力するのだ。

フレイムマン



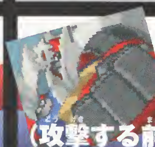
放射攻撃

(炎をはく前に)Bボタンを押しながら十字ボタンを半回転

構えポーズ中に、十字ボタンを上→右上→右→右下→下の5方向にグリグリ半回転させると、入力度合いによって炎の攻撃範囲が放射状に広がる。


▲複数の敵を相手にする場合に有効。

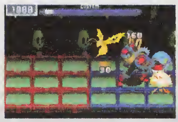
メタルマン



攻撃場所変化

(攻撃する前に)Aボタン＋十字ボタン

メタルマンが出現してから攻撃するまでの間に、Aボタンを押しながら十字ボタンを押すことで、攻撃場所を自由に決められる。ただ時間は短いので、急いで入力しよう。


▲黄色いカーソルが攻撃位置なので、それを動かすのだ。

ヤマトマン



ヒット数アップ

(百烈スピア中に)Aボタン・Bボタンを交互に連打

ヤマトマンの技、百烈スピアのヒット数を1～3ヒットまで追加できる。交互に連打しなければならないので、タイミングよく正確に入力しよう。


▲V5であれば最高180ダメージ増える。バカにならない数字だぞ。





パンク



多彩に変化するパンクの技は、コマンド入力のみならず、特殊な条件も必要になってくるぞ。

◆HPが赤くなっている状態で使う
◆名人のリストバンドを持っている状態で使う

ウェーブマッドローラー



▶パンクが波状に突き進む。リストバンドはナンバートレーダーで入手できる(4ページを参照)。

◆出現時に←+B

シールド&チェーン



▶パンクがシールドを出し、同時に敵1体へ後方からチェーンで攻撃する。

◆Bボタンのチャージを満タンにした状態で、一番左の列の中央マスで使う

パンクチェーン



▶一番近い敵の目前で、パンクが両手を交差し攻撃。攻撃範囲は目の前のタテ一列。

◆名人のリストバンドを持っている状態でチャージを満タンにし、一番左の列の中央のマスでパンクを使用、出現までの間に↓→↓→と入力

ダブルゴーラウンド



▶肩のパーツが相手エリアを周回し、つぎにパンクチェーンを繰り出す。最も強力な技だ。



ガッツパンチ

パンチ発射

(Aボタンを押しながら)↓↘→

▶ガッツパンチが一直線に飛んでいく。コマンド入力をした場合のみブレイク性能を持つので、障害物を一撃で破壊することも可能。





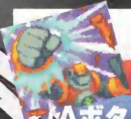
ガッツストレート

パンチ発射

(Aボタンを押しながら)BB↓←→B

▶目の前にパンチを3連続で飛ばす。前作のようにエリア全体には飛ばないが、ブレイク性能があるうえに連続ヒットするので強い。



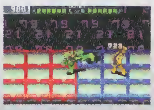


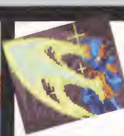
ガッツインパクト

ロックマン乱舞

(Aボタンを押しながら)←B↓B↓B

▶ロックマンが前1マスに向かって攻撃力100のパンチやキックを4回繰り出し、最後に攻撃力160のキックを出す。計560ダメージ!



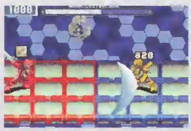


バリアブルソード

コマンド入力によって攻撃が多彩に変化する。ロングソードからドリームソードまでは、同名のチップ、P.Aと同じ性能だ。

技	コマンド
ロングソード	(Aボタンを押しながら) ↓↘→
ファイターソード	(Aボタンを押しながら) ←↙↓↘→
ワイドソード	(Aボタンを押しながら) ↑→↓
ドリームソード	(Aボタンを押しながら) ↓←↑→↓
ソニックブーム	(Aボタンを押しながら) ←B→B

▶タテ3マスに広がる攻撃力180の衝撃波を3回発射する。当たると相手が無敵状態になってしまうため連続ヒットはしないが、複数の敵には有効。



エレメントソニック

(Aボタンを押しながら) BB←↓↑

▶属性付きのソニックブームを炎・水・電気・木の順に計4発飛ばす。通常のソニックブームと違い全弾連続ヒットするので、対戦でも超有効だ。



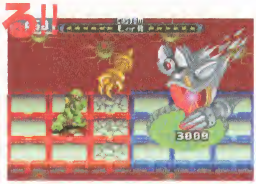


星7つ獲得までの

ここまでで星7個獲得の条件はわかったと思う。しかし、だからと言って簡

やるべきことはたくさん、まだまだ遊べる!!

たしかに星7個獲得までの道のりは険しい。しかし、このすべてを獲得したとき、キミのフォルダには、強力な隠しチップがあふれていることだろう。それになにより、この試練を乗り越えたキミ自身が、プレイヤーとして上達しているはず。数々の戦いを経て身に付けた、チップの上手な使い方や強力なコンボは、対戦でもきっと役に立つ。臆することはないぞ、しっかり読んで挑戦してくれ!!



▲星を7個そろえて、初めてプロトSPと戦えるのだ。

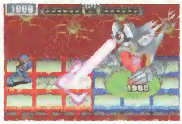


まずは流れを整理し、理解しよう!!

やみくもにプレイしていっても効率は良くない。いま自分がどこまで進んでいて、次に何をやるべきかをしっかり理解してからプレイしよう!! 以下に獲得までの流れを大まかに並べてみたぞ。参考にしてほしい。

シナリオをクリアする→☆(黄色)

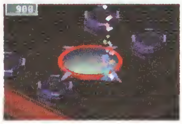
これが大前提、通常のシナリオをクリアしよう。本書を読んでいるスゴ腕バトラーのキミなら、もちろんすでにクリア済みだよね!?



◀通常のプロトを倒せばクリア。

スタンダードチップ100種類集めてシークレットエリアへ

クリア後、ウラインターネットサーバーからウラスクエアへ行き、シークレットエリアへ。必要条件はスタンダードチップを100種集めること。

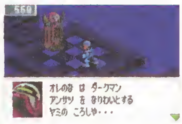


◀まだまだ条件は簡単なのだ。

スタンダードチップ140種類集めてダークマンを倒す

スタンダードチップを140種以上集めると、シークレットエリア①から②へのトビラが開く。待ち受けるはダークマンだ。





◀倒さねば先へ進めないのだ。

グレートハンマーをゲットし、モノリスを破壊する

グレートハンマーはウラインターネット⑦の最深部にある。グレートハンマーでモノリスを破壊し、出てくるウイルスを倒せ。

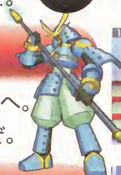
26ページ



◀モノリスが道を塞いでいる。

ギガチップ1種類集めてヤマトマンを倒す

ギガチップを1種類以上集めてトビラを開け、ヤマトマン戦へ。ギガチップはアクマぞうの電脳から入った交換所で手に入るぞ。





◀勝ってシークレットE③へ。

スタンダードチップ200種類すべて集める→☆(青)

シークレットエリア③最深部のトビラは、すべてのスタンダードチップを集めることで開く。その先にはセレナードがいるぞ。

26ページ



◀じつはこれが一番難しい?

難関ポイント集中攻略!!

単に取れるものではないぞ。獲得までの細かいルートと、その難関ポイントをここで紹介しよう!!

セレナードを倒す



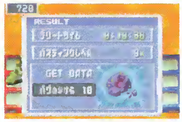
あらゆる攻撃を跳ね返すセレナード。しかし、上と下のスペースを奪えばどんな攻撃も当て放題となる。これで瞬殺せよ!!



◀ふつうに戦っては勝てない。

バグのかけらを300個集める

フォルテGSを出現させるために、バグのかけらを集めよう。ガッツマンなどボスナビと戦い、カウンターで倒すのが最も効率がいいぞ。



◀一気に10個手に入るのだ。

フォルテGSを倒す→★(黄緑)

バグピーストレーダーに300個バグのかけらを入れ、いったんプラグアウト。再びトレーダーの前へ行くとフォルテGSが出現。

27ページ



◀十分対策を練って挑もう。

タイムアタックの全記録を更新する→★(水色)

シークレットエリアにタイムアタック受付ナビが出現する。全14体すべてのタイムを塗り替えよう。予備フォルダしか使えないから注意。



◀記録はセレナードのものだ。

メガチップ全85種すべて集める→★(紫)

自分と違うバージョンの友だちから、バージョン限定ナビチップ(ミストマン/ボウルマン)を通信交換でもらおう。

31ページ



◀これでメガチップが揃うぞ。

最終コマンドを入力

ここまでの星5個をすべて集めたら、「つづきから」にカーソルを合わせ(←を押しながら)RRLRLRLLと入力しよう。



◀成功すると星が詰まるのだ。

ボスSP全17体を倒す→★(赤)

各電脳世界に登場したボスナビSPをすべて倒そう。ボスナビSPを倒せば、V5チップが手に入るのだ。

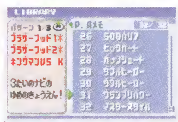
31ページ



◀V5チップがないナビもいる。

P.Aメモをすべて埋める→★(橙)

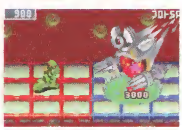
手に入ったキングマンV5、ミストマンV5、ボウルマンV5、いずれかを使うことで、最後のP.Aが発動できる。これで全P.Aメモが埋まる。



◀それがグランプリパワーだ。

プロトSPを倒す

ここまでの星をすべて集めて、ふたたびプロトのもとへ行くとプロトがSPになっている。勝っても星は付かないが、チップが手に入るぞ。



◀これが最後の最強の敵だ!

難関ポイント集中攻略!!

グレートハンマーでモノリスを破壊する

グレートハンマーを取るには…!?



▲ハンマーは最深部に。

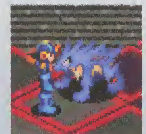
通常のシナリオクリア後、最初の難関がこれ。道を塞いでいるモノリスを破壊するため、ウラインターネット⑦まで行き、グレートハンマーを取らなくてはならない。その途中にはフレイムマンとドリルマンのセキュリティキューブが邪魔しているので、各ナビのV3を倒そう。

キューブ解除条件

フレイムマンV3を倒す まずV2を倒さなければV3は出現しない。V2はウラインターネット⑤に、V3はよかよかエリア①にランダムで出現。

ドリルマンV3を倒す こちらもV2、V3の順に倒そう。V2はウラインターネット⑥に出現、V3はジゴク島エリアにランダムで出現する。

ウイルスにバグのかけらを50個渡す ドリルマンV3を倒す代わりに、近くのウイルスにかけらを渡してもOK。


▲ウイルスはキューブのそばにいる。

難関ポイント集中攻略!!

スタンダードチップを200種すべて集める

最も入手が難しいのはこの3種!!



▲入手するまで歩き回れ。

P102からの全チップ入手法リストを見れば、すべてのスタンダードチップの入手法が分かるはず。ただ、中には非常に入手しづらいチップがある。それが下の3種で、まずそのチップを持っているウイルスと出会うにも工夫がいるのだ。まだ入手していなければ、根気よく挑戦しよう。

◀カスタムスタイルで特定の条件でのみ入手可能▶

どれも、特定のウイルスを右の条件で倒すことでのみ、初めて手に入るチップなのだ。コンボで倒そう!!

条件 カスタムスタイルでバスターもナビチップも使わずにSランクで倒す



ボルカノキャノン

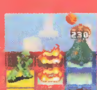
持っている敵

ボルカノギレン
(主にシークレットエリア③に出現)

ボルカノドン
(主にシークレットエリア②に出現)

ボルカノ
(主にウラインターネット③に出現)

まずは出会いやすくなるように、ナビカスにオイルボディを組み込もう。さらにボルカノ系は炎属性なので、水属性チップを大量に入れて戦おう。





グレートウェーブ

持っている敵

メットール3
(主にウラインターネット④に出現)

メットール3に遭遇すること自体はさほど難しくない。しかしメットール3はほとんどの時間ガード状態なので、Sランクで倒すのが難しい。開始直後に即マグナムなどを叩き込もう。





バーニングクロス

持っている敵

バドラフト
(主にジゴク島エリアに出現)

バドラフトと戦う前にも必ずオイルボディを装備しておくこと。炎属性なので、やはり水属性のチップで攻めるのが効果的。スチールゼリーやツナミ、アイスウェーブがおすすめだ。



難関ポイント集中攻略!!

フォルテGS

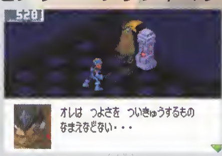
己の傷口から、ゴスペルと融合したフォルテ!! すさまじき強さだ!!



オペレーター — 属性 — HP 2000

すべてが強化された究極フォルテ!!

通常の攻撃に加え、ゴスペルを使った攻撃も追加されたフォルテ。HPは2000もあるうえ200までのダメージを無効化するオーラを身にまとっている。スーパーキタカゼやクサムラステージ→マグナム2などでオーラをはがしたら、プラントマン→キラーセンサー→プラントマンなどのマヒ効果を使ったコンボで、一気に大ダメージを与えよう。マヒ効果があるフラッシュマンでもいいぞ。



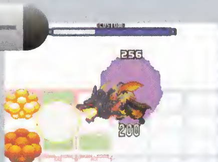
▲もはや己の名前すら忘れている、戦いの凶戦士なのだ。

オススメチップ
- スーパーキタカゼ
- プラントマン
- フラッシュマン

入手アイテム

通常版	フォルテX
ブラック版	フォルテアナザーX

バニシングワールド — 攻撃力 500



ゴスペルから発射された一筋の光が、エリア一面に広がり大爆発を起こす。攻撃範囲は下記のとおりだが、フォルテの位置に合わせて変わることに注意しよう。さらに対インビジブル性能、対地中性能、ブレイク性能を持っている。チップでかわすならカゲブンシンを使うべし。



ゴスペルキャノン — 攻撃力 300

ゴスペルから炎を発射する。安全地帯はゴスペルの上と下のマスだが、見てからかわすよりインビジブルで回避するのが一番安全。

シューティングクロー — 攻撃力 300

空中から巨大な爪が連続で襲いかかってくる。ロックマンの位置に飛んでくる場合が多いので、立ち止まらずに動いてかわそう。

アースブレイカー — 攻撃力 450

フォルテが空中から拳を叩きつける。攻撃力が格段に上がっているため、一撃が命取りに。タイミング良く前進してかわそう。

エアバースト — 攻撃力 300

目の前に光球を一発だけ発射する。よく見て上下に動いてかわそう。リフレクトで跳ね返しても、フォルテのオーラは破れないぞ。

エクスプロージョン — 攻撃力 300

攻撃力300の光球を無数に発射する。最後列でよく見ていれば上下の移動で回避できるが、危険度は高い。やはりインビジブルで。

難関ポイント集中攻略!!

タイムアタックの全記録を更新する

予備フォルダを使いこなすべし!!

フォルテGSを倒すと発生するタイムアタック。シークレットエリアに現れるタイムアタック受付ナビに話しかけることで、挑戦できるぞ。予備フォルダを使い、いかに早くボスナビを倒せるかを競うのだ。すでにセレナードが記録を出しているので、それを全14体分すべて塗り替えよう。

ただし、使えるフォルダは予備フォルダのみ。名人フォルダやみならいフォルダ、N1フォルダCが強いぞ。戦うナビに合わせて使い分けていこう。スタイルはやはりチップを多く使えるカスタムがいいぞ。



▲1体の記録を更新しただけでは何も得られない。すべて更新すると星が付く。

タイムアタッククリアのコツ

●クイックゲージ必須!!

倒すまでのスピードを競うので、ゲージの増え方が速くなるクイックゲージは必須。あらかじめナビカスに組み込んでおくべし。

●属性ダメージを最大限に利用せよ!!

予備フォルダには攻撃力の高いチップがあまり入っていない。クサムラステージから炎属性攻撃など、属性ダメージを積極的に狙おう！

●ときには運もある!!

狙ったチップが1ターン目で全部出れば、もらったも同然。しかしADDで待っても出ない場合もある。あきらめてやり直すことも大事。

VSフラッシュマン



HP	500	設定タイム	10:00
おすすめフォルダ	N1フォルダC		

フラッシュマンは言わずと知れた電気属性のナビ。すなわち、木属性のカモンスネークがおどろくほど効くのだ。N1フォルダCのパネルアウト×2からカモンスネークで、瞬殺できるだろう。問題はただひとつ、最初のターンでパネルアウト2枚とカモンスネークが出るかどうかだ。出なければやり直そう。



▲マヒ系で攻めてもおもしろいかも？

VSビーストマン



HP	700	設定タイム	30:00
おすすめフォルダ	みならいフォルダ		

動きが素早いビーストマン。みならいフォルダを使って、まずプリズムを設置。次に2種類あるP.Aのバブルスプレッドかヒートスプレッドをプリズムに当てて、爆風とその反射で600ダメージを与えよう。残ったHPはメタルマンやステルスマインで削り取れ!! P.Aが揃わなければ、やり直すべし。



▲クサムラステージからバッドスパイスも手。

VSバブルマン



HP	800	設定タイム	40:00
おすすめフォルダ	名人フォルダ		

名人フォルダのアイスステージから→フラッシュマン→ブーメラン→クサムラステージ→フレイムマンなどのコンボで一気にダメージを与えよう。うまく決まれば超爽快！ みならいフォルダのランダムメテオを、岩の前に置くのも効果的。とにかく炎属性を上手に使いこなすことが、最速クリアの条件だ。



▲やはりスタイルはカスタムがいいぞ。

VSデザートマン



HP 1200 設定タイム 45:00
おすすめフォルダ みならいフォルダ

デザートマンのウデはロックマン目がけて飛んでくる。よってランダムメテオをエリアの上か下の端に設置。その反対側に移動して、メテオの杖に当たらないよう、うまくウデを誘導すればOK。あとはランダムメテオの隕石が、勝手にデザートマンをやっつけてくれるぞ。バブル系ショットも使ってみよう。



▲ウデはプラズマボールでも破壊できる。

VSプラントマン



HP 1300 設定タイム 40:00
おすすめフォルダ みならいフォルダ

最も手っ取り早いのが、みならいフォルダのクサムラステージからヒートスプレッドのコンボ。これで1200ダメージも与えられるので、後はランダムメテオなどでトドメをさそう。名人フォルダのクサムラステージ→ブーメラン→フレイムマン→フラッシュマン→ブーメランのコンボもおもしろいぞ。



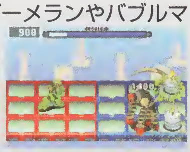
▲やはり炎属性の使い方が勝負を分ける。

VSフレイムマン



HP 1400 設定タイム 40:00
おすすめフォルダ 名人フォルダ

問題はいかにローソクの炎を消すか。ローソクをまとめて攻撃できるブーメランを当てて、そこからフレイムマン→フラッシュマンでマヒさせて、さらにブーメランやバブルマンなどで攻めたてよう。バブルマンなど属性のあるチップを使うときは、属性+30のチップも合わせて使うといいぞ。



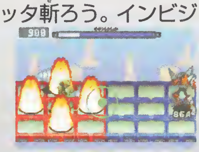
▲ブーメランでひとまとめに消し去ろう。

VSドリルマン



HP 900 設定タイム 45:00
おすすめフォルダ N1フォルダA

頭部のドリルがガード状態になっているので、ダメージを当てづらいドリルマン。こちらに突っ込んでくるときに、N1フォルダAのP.Aドリームソードでブッタ斬ろう。インビジブルからバーニングボディでもダメージを与えられるぞ。また、フラッシュマンで強引にダメージを与えて追撃するのも有効。



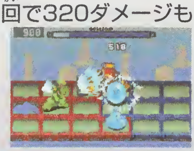
▲バーニングボディは当てやすいのだ。

VSガッツマン



HP 700 設定タイム 15:00
おすすめフォルダ N1フォルダC

衝撃波でこちらのエリアを破壊するガッツマン。ならば狙うのはただひとつ、カモンスネークだ。こちらのエリアが破壊されたらカモンスネークを使用、1回で320ダメージも与えられるぞ。また、最速を目指すならガッツマンのショックウェーブを、ナビカスのリフレクトでマメに弾き返すといいぞ。



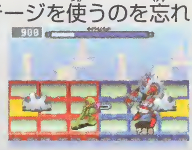
▲ガッツマンは射程が短い攻撃も当てやすい。

VSメタルマン



HP 800 設定タイム 20:00
おすすめフォルダ みならいフォルダ

ステージ中央を行き来する歯車がジャマ。しかしここでは、その歯車にP.Aヒートスプレッドを当てて拡散させ、攻撃しよう。もちろんその前にクサムラステージを使うのを忘れずに。メタルマンが発射するギアはリフレクトで跳ね返そう。ちなみに歯車は、コマンド入力のガッツパンチで破壊できるぞ。



▲歯車をどう処理するかでウデが問われる。

VSキングマン



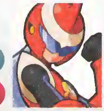
HP 1000　設定タイム 40:00
おすすめフォルダ　N1フォルダA

まずはエリアスチールで相手エリアの最前列を奪い、ポーンの動きを封じよう。そして近づいてからP.Aドリームソードだ!! N1フォルダAにはバリアブルソードも入っているので、コマンドのドリームソードでもいい。また、キングマンは最後列にいる。名人フォルダならばブーメランがメチャ当たる！



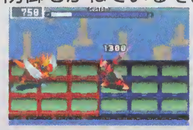
▲ナイトの動きにだけは十分気を付けよう。

VSブルース



HP 1300　設定タイム 45:00
おすすめフォルダ　みならいフォルダ

まずは相手エリアにプリズムを設置。そしてプリズム目がけて、P.Aヒートスプレッドだ!! このプリズムはブルースのソニックブームも防いでくれるため、防御もかねているぞ。プリズムがない場合は、リフレクトでソニックブームを返してみよう。スピードがあるので難しいが、決まれば美しい。



▲やはり名人フォルダでも対抗できる。

通常版 VSミストマン



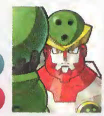
HP 1300　設定タイム 45:00
おすすめフォルダ　N1フォルダA

まずはランダムメテオでダメージを与えつつ、エリアスチールで接近。近づいたところでP.Aドリームソードを使おう。N1フォルダAにもフラッシュマンが入っているので、ダメージを与えた直後に使用、さらに追撃を狙ってみてもいい。その際はコードが同じフレイムソードかバーニングボディを使おう。



▲無敵状態にもヒット、マヒ状態にするぞ！

ブラック版 VSボウルマン



HP 1300　設定タイム 45:00
おすすめフォルダ　N1フォルダA

こちらも基本はドリームソード狙い。エリアスチールで近づいてから、斬りつけよう。また、防御にまわっていると時間がドンドン過ぎてしまう。インビジブルもマメに使用して、相手の攻撃にわずらわされないようにしよう。P.Aゼータキャノン1も入っているので、それをトドメに使ってもいいだろう。



▲コマンドで出せればベストなのだ。

VSダークマン



HP 1600　設定タイム 45:00
おすすめフォルダ　みならいフォルダ

ステージ中央にプリズムを投げて、そこにP.Aヒートスプレッドを当てよう。N1フォルダAにはP.Aバブルスプレッドもあり、プリズムももう1個入っている。すなわちこのプリズム→P.Aを2セット当てるのだ。その合間にはランダムメテオやステルスマインで追撃、少しでもダメージを稼ごう。



▲素早い動きにまどわされないように。

VSヤマトマン



HP 1800　設定タイム 40:00
おすすめフォルダ　みならいフォルダ

タイムアタック中で、最も高いHPを誇るヤマトマン。ダークマンと同様に、プリズムとP.Aのコンボをメインに戦おう。P.Aに必要なチップがそろわなかったときは、やはりランダムメテオやガッツパンチ（コマンド入力）で細かくダメージを与え、チップがそろうまで待とう。かなり運の要素が強いぞ。



▲ナビチップ単体ではもはや通用しない。

難関ポイント集中攻略!!

メガチップを85種すべて集める

問題はV4チップと限定チップ!!

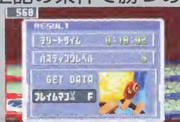
難しいのがナビのV4チップとバージョン限定チップ。V4チップはブラザースタイルでしか入手できず、バージョン限定のミストマンとボウルマンは、別バージョンの友だちと通信交換、もしくはライブラリコンペアで名前をリストに出現させてから、ヒグレヤで買うしかない。



▲友だちを探せ!!

V4チップ ブラザースタイルで20秒以内かつSランクでV3ナビを倒す

まずはブラザースタイルに進化していることが絶対条件。進化するには、秋原エリア①などウイルスが弱いところで挑戦しよう。ブラザーになったらV2ナビを倒してV3ナビを出現させ、上記の条件で勝つのだ。キビシければ、バグピースストレーダーで出すか、持っている友だちから通信でもらっちゃおう。



▲倒せV3ナビ!!

限定チップ 友だちとボウルマン&ミストマンをトレード

別バージョンを持っている友だちと、ミストマンかボウルマンのチップを交換しよう。もちろんV1からV4まで全部を交換するのだ。ここで注意するのがV5チップ。V5だけは、ミストマン、ボウルマン共に両バージョンに登場するのだ。また、上記のライブラリコンペアからの購入でもイイぞ。



▲まさに友情が大事!!

難関ポイント集中攻略!!

ボスSP17体を倒す

基本的な倒し方は今までと同じだが…!?

ここまで得た強力チップで楽勝!!

ボスSPはP12からのデータの通り、V3よりもHPと攻撃力が増加している。だが、バスティングレベルに関わらず勝てばOKなので、それほど苦戦はしないはず。逆にここまでに得たフォルテなどの強力チップで、楽に勝てる相手もいるだろう。さらにロックマン自体をエキストラコードで強化してもいい。自分の強さを再確認しよう。

ボスSPの特徴

HP、攻撃力が上昇している

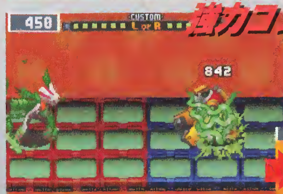
フォルテやセレナードを使え!!

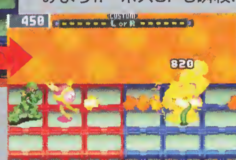


◀フォルテ、セレナード、リョウセイバイなどが手に入っているはず。ガンガン攻めようぜ!!

強力コンボを叩き込め!!

▼P38からのコンボ紹介も参考に、連続技を決めてみよう!! ボスSPも瞬殺!!



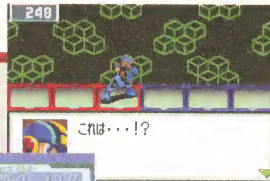


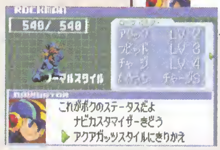
▲ナビチップにしても、V3やV4が入手できているはず。単発で使ってもいいが……。

星7つ獲得までのコツ

ここでは、星7個をより効率よく取るためのコツを伝授しよう!!

●スタイルチェンジはよく考えて!!

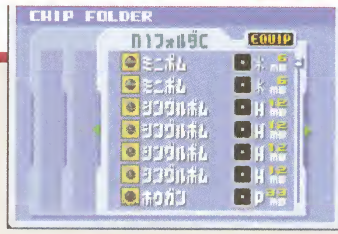




▲対戦へ向けてロックマンのスタイルを変えるのは、青と紫の星を取ってからにしよう。

まず青い星のスタンダードチップ・コンプリート。スタンダードの中にはカスタムスタイルでしか手に入らない物がある。次に紫の星のメガチップ・コンプリート。メガであるV4チップは、ブラザースタイルでしか手に入らないのだ。よって、適当にスタイルチェンジしていては遠回り。カスタムでタイムアタッククリアまでプレイし、次にブラザーへチェンジしてV4チップを集めるのがベスト。

●フォルダを分けよう!!



▲予備フォルダは当然内容をいじれない。

ゲーム中手に入るフォルダは3つで、うちプレイヤーが自由に内容を変えられるフォルダは2つ。ひとつは対戦用に、ひとつはシナリオクリア用にしておこう。対戦もシナリオも同じフォルダだと、どちらの強さも中途半端になってしまうし、改良も加えづらい。それぞれでどう戦うか、きちんと考えてからチップを割り振っていこうぜ！

●必ず自分と別バージョンの友だちを見つけよう!!

通常版限定のミストマンチップと、ブラック版限定のボウルマンチップ。どちらも入手法は別バージョン同士での通信交換か、ライブラリコンペアを利用したヒグレヤでの購入しかない。紫の星をゲットするために、必ず自分とは違うバージョンを持っている友だちを見つけておこう！

もちろん、通信であげたチップはなくなってしまうぞ。バージョン限定のナビチップは、V1からV4まで、あらかじめ自分用と交換用の2枚以上をゲットしておこう。



▲まわりに別バージョンの人はいるかな!?



そしてすべての難関をクリアすれば 真のエンディングが——!?

星を7個集めてプロトSPまで倒すと——。じつは、プロトアーム以外にもちょっとしたオマケがあるのだ!! 果たしてそれは真のエンディングなのか、それとも!? 本当に極めた者だけが見られるオマケ。キミもあきらめなければ、絶対に見られるはず。がんばろう!!

究極コンボ研究所

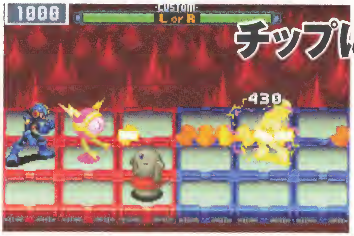
THE ULTIMATE COMBO LABORATORY



複数のチップを組み合わせ、最大限の効果を得る―それがコンボの魅力。チップ選びのポイントから対処法まで、徹底研究！

コンボを極めるために

コンボをより深く理解するために、まずチップの隠された性能を知っておこう。これがわかれ



チップにはさまざまな性能が隠されている!!

『ロックマン エグゼ3』に登場するバトルチップの多くは、ただ攻撃するだけ、ただ防御するだけといった、単純なものではない。じつは、意外な性能を隠し持っている。ここでは、コンボを使うための予備知識として、チップのさまざまな性能を簡単に紹介していくぞ!!

ダメージ後無敵なし

通常ダメージを受けると、しばらくの間発生する無敵状態。それを発生させない性能がコレ。続けて攻撃してもダメージを与えられるので、コンボとして使うのに、とても重宝する性能だ！　また、この性能には、普通の無敵なしの他に、のけぞって無敵なしと、吹っ飛んで無敵なしの3種類がある。この中で一番重要な、のけぞって無敵なしの場合、のけぞっている間、相手は動けないので、連続攻撃を決めやすいのだ。それ以外の無敵なしは、すぐに動けるので、連続攻撃が決めにくいぞ。ちなみに、木属性のチップは、すべてダメージ後無敵なしの性能を持っているぞ。



▲ウイルス戦と通信対戦で、性能の有無が変わるチップもある。注意！



▶木属性のチップは、それほど多くないが、どれもコンボに使いやすいのだ！

ダメージ後無敵なしを持つチップ　カモンスネークなど

対インビジブル性能

インビジブル状態の相手にもダメージを与えられる性能。ここで押さえておきたいのが、ダメージを受けた後に発生する無敵も、実はインビジブル状態であること。つまり、この性能も持つチップを使えば、連続ダメージが与えられるのだ。



▲この性能のチップを途中にはさめば、無敵状態が終わるまで待つ必要がない。

対インビジブル性能を持つチップ　フラッシュマンなど

まずチップの性能を理解せよ!!

ば、なぜそのコンボが決まるのか？ といった疑問も解消し、戦術の幅もグッと広がるぞ!!

ステータス異常性能

ダメージ後、相手に追加効果としてステータス異常を与える性能。その効果はマヒや混乱など、さまざまあり、追加の攻撃がしやすい。電気属性や木属性のチップに、この性能を持つものが多いぞ！

ステータス異常性能を持つチップ プラントマンなど



▲相手の動きを止めてしまえ！ 後はなんでも、やりたい放題だぞ!!

ブレイク性能

相手のガード状態を打ち破り、問答無用にダメージを与える性能。シールドスタイルとの対戦時には、この性能のチップが絶対に必要だぞ。ウイルス戦でも頼りになるのだ！

ブレイク性能を持つチップ ホウガンなど

ソード性能

一見ソードではないのに、じつはソード扱いされているチップがある。それらは、全てこの性能を持っている。ソード性能のある攻撃しか効かない敵や状態があるぞ。

ソード性能を持つチップ ヨーヨーなど

対地中攻撃性能

ユカシタモグラで地中に潜った相手にもダメージを与える。基本的にパネルにヒビを入れる攻撃、上から降り注ぐような攻撃、下から突き上げる攻撃は、この性能を持っている。

対地中攻撃性能を持つチップ ガッツマンなど

パネル影響性能

攻撃が当たったパネルに、ヒビを入れたりする性能。パネルの状態によって性能が変わるチップの前に使うと効果的。デスマッチ系のように、攻撃チップでないものもある。

パネル影響性能を持つチップ マグナムなど

設置物判定

ストーンキューブやルークなどパネルの上に置くものは、障害物と置物の2種類に分類されている。障害物は1Pと2Pがじつは各2個まで置け、置物は各1個までしか置けない。ステージに最初からあるものも入れて、計算して使おう。

置物チップ プリズムなど　障害物チップ オジゾウサンなど



▲置物なら置けるのは1個だけ。それ以上置くと、前からあったものが消える。

●全チップ性能のくわしい解説は92〜100ページにあるぞ!!

コンボを使いこなせば

『ロックマン エグゼ』シリーズのバトルの醍醐味とはいったい何か？　あえて言おう、コン

チップが持つ力を極限まで引き出せ!!

　どんなチップでも、単体で使ったのでは効果は知れている。そこで、チップの性能を極限まで引き出し、相手に大ダメージを与えるコンボが重要になってくる。上級者同士のバトルでは、コンボは重要な戦術のひとつとして、当たり前のように使われているのだ。また、無意識の内に使っている人もいっぱいいるだろう。そこで、おさらいの意味も込めて、この本におけるコンボの定義を説明していくぞ！



▲P.Aよりも手軽。組み合わせ方も多いので、オリジナリティを出せるぞ。

定義1　複数のチップを連続で使い、効果をアップさせる!!

　チップの中には、他のチップと組み合わせて一緒に使ったほうが、より高い効果を得られるものが数多くある。それらのチップを連続して使う技をコンボという。『ロックマン エグゼ』シリーズおなじみの技だ！

驚異的な破壊力!!



▶一撃で相手をデリートできるような超強力なコンボも存在するぞ!!

定義2　コードは同じものを使用

　本書では、チップ同士のコードがつながっていて、同じターン中に使えるものをコンボとして紹介している。どんなに有効かつ強力なものでも、コードのつながっていないものは、除外してあるぞ。

＊を有効に使え!!



▶＊のチップは他のすべてのチップとつなげられる。超お得だぞ！

これがコンボの基本的な流れだ!!



▲クサムラステージを使い、エリア全体をクサムラパネルにしよう。



▲続けてバッドスパイス！　相手は混乱するので動きが止まる。チャンスだ!!



▲そこへフレイムマンを召還！　クサムラの上なので、ダメージは2倍だ!!

バトルがより熱くより奥深くなる!!

ボだと!!　相手に決めれば快感100倍！　自分が喰らえば悔しさ100倍だ!!

効果別に分類して強力なコンボを紹介!!

次のページから、コンボを効果や系統ごとに分けて紹介。キミはどのコンボが好みかな？

属性コンボ

クサムラステージやアイスステージを利用して属性ダメージを与えるコンボ。

ナビチップコンボ

単体でも強力なナビチップを使って、さらなる効果と威力を狙ったコンボ。

攻撃強化コンボ

そのものズバリ、攻撃力のパワーアップを狙ったコンボ。一撃必殺のものが多い。

防御チップコンボ

防御に使うチップを組み込んだコンボ。防御だけでなく、攻撃用のコンボもある。

その他のコンボ

どのカテゴリーにも入らない、ちょっと変わったコンボ。使いこなせばおもしろい!!



コンボデータの見方

各コンボのデータの見方は下記のとおり。コンボに使用するチップと、その攻撃力が一目でわかるようになっているぞ。

チップのIDナンバー（スタンダードとメガクラスのみ）。同系列のチップ（V2やV3など）のIDナンバーもあわせて紹介。

スタンダード No.187　P.A
クサムラステージ J ▶ ヒートスプレッド(J)　攻撃力 600

コンボで使用するチップの名前。左側のものから順番に使用する。

コンボで使用するチップ同士がつながるコードを紹介。P.Aも同じように紹介している。どのコードでもつながる場合は表記していない。

無属性の相手に与えるダメージ。同系列のチップがある場合は、最小ダメージと最大ダメージを紹介。連射するものは1発のダメージを表記。

バリエーション

ここでは、違うチップを使って同じような効果を得られるバリエーションを紹介している。表の見方は、上のデータと同じだ。

対抗策

紹介した強力なコンボを自分が使われた場合の対抗策を、系統ごとに説明している。「その他のコンボ」の所では、個別のコンボへの対抗策を紹介している。



属性コンボ

属性を利用した超破壊力コンボ!!

ポイントとなるチップ

●**クサムラステージ**
クサムラパネルの上では、炎属性のチップの攻撃力が2倍になるぞ。

●**アイスステージ**
アイスパネル上では、電気属性のチップの攻撃力が2倍になるのだ。

水や炎などの属性のあるステージの上で、有利な属性の攻撃チップを使うと、2倍の効果を得られる。この属性の効果をコンボに利用すれば、より大きなダメージを相手に与えられるのだ！ では、どんなコンボがいいのか？ それを、これから紹介するぞ！



▲敵の属性も加わればダメージ4倍！

属性コンボ使用のコツ

ロックマンの属性が重要!!
ステージチップと自分の属性が同じ場合、体力の自動回復や、床をすべらない等の恩恵がある。

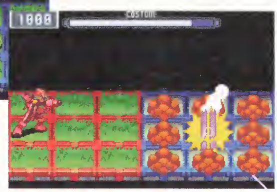
スタンダード No.187 クサムラステージ＊ ▶ P.A ヒートスプレッド(J) 攻撃力 600

すべてを焼きつくす爆炎コンボ!!

クサムラステージでエリア全体をクサムラにして、P.Aヒートスプレッドで焼き尽くす!! ヒートスプレッドの攻撃力が300なので、その倍の600ダメージを相手に与えられるぞ！ もし相手がウッド属性なら、なんと1200のダメージ!! よほどHPを強化している相手以外は、一発でデリートだ!!



▲まずは、エリア全体をクサムラにしよう！ これで、準備OKだぞ!!



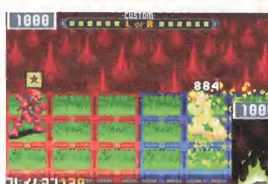
▼ヒートスプレッドは爆風が広がるので、障害物に当てるのもアリだぞ!!

バリエーション スタンダード No.187 クサムラステージ＊ ▶ スタンダード No.141 プリズムJ ▶ P.A ヒートスプレッド(J) 攻撃力 1200 プリズムがあれば、ヒートスプレッドが2回ヒット!!

スタンダード No.187 クサムラステージ＊ ▶ スタンダード No.078〜080 バッドスパイス1＊・2F・3F ▶ メガ No.54〜57 ギガチップ フレイムマンV1F〜V5F 攻撃力 320〜620

混乱させて炎をお見舞い!!

クサムラパネルの上でしか使用できないが、相手を混乱させられるチップ、バッドスパイス。これを使って、まず相手の足を止めよう。そしてナビチップ、フレイムマンの炎攻撃でとどめを刺すのだ！ 相手は自由に動けないため、簡単に攻撃を喰らってくれる!! 決まると気持ちいいコンボだ!!



▲バッドスパイスはクサムラパネル上すべてに攻撃できるので、確実にヒット！

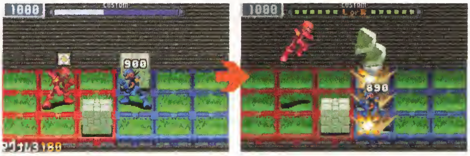


▼22ページで紹介したコマンドを使うと、より当てやすくなる！

スタンダード No.187 **クサムラステージ W・Z・＊** ▶ スタンダード No.103〜105 **マグナム1・2Z・3W**　攻撃力 240〜360

炎の弾丸で敵を撃ち抜け!!

画面暗転中の、目押しにさえ成功すれば確実にヒットするチップ、マグナム。炎属性のため、前もってクサムラステージを使っておけば、簡単に大ダメージが与えられるぞ！　このコンボを活かすも殺すも、プレイヤーの腕次第だ！　キミは使いこなせるか!?



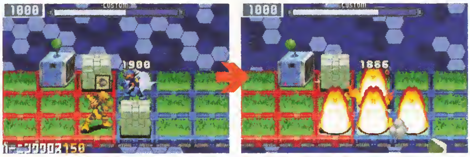
▲自分がマグナムを当てやすい位置に、相手が来るまでじっくり待とう。

▲マグナム発射!!　1、2、3の順に攻撃力は上がるが、反面、当てるのは困難に！

スタンダード No.187 **クサムラステージ＊** ▶ スタンダード No.143 **スイコミ＊** ▶ スタンダード No.054 **バーニングクロス**　攻撃力 300

業火の渦へ引き寄せろ!

まずクサムラステージを使い、次にスイコミを置く。相手がスイコミの風で、エリア最前列まで引き出されてきた瞬間がチャンス！　バーニングクロスで焼き尽くそう！　バーニングボディでも同様のコンボが可能だが、こちらの方が断然、当てやすいぞ！



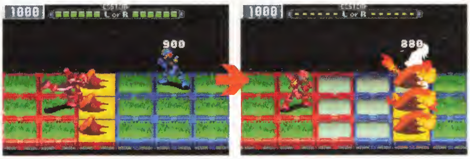
▲スイコミはできるだけ後方に置きたい。障害物の後ろならベストだぞ！

▲バーニングクロスは攻撃範囲が広いので、相手と同じラインに立つ必要がないのだ。

スタンダード No.187 **クサムラステージ J・R・＊** ▶ スタンダード No.075 **アカツナミ J・R**　攻撃力 180

エリア全体を襲う炎の津波!!

炎の津波で攻撃するチップ、アカツナミをクサムラステージの上で使うだけの手軽なコンボ。置物や障害物に当たらない限りエリア全体を波が襲うので、相手にヒットする確率も高い。攻撃力は180。ちょっと物足りないが、手軽さを考えれば、しょうがないところか。



▲ステージに障害物がある場合は、あらかじめ破壊しておこう。

▲自分のエリアのクサムラも焼いてしまいたい場合は、最後列からチップを使おう。

コンボ掲示板　レアチップがあれば、よりコンボが強力になる!!

このコンボ紹介では、敵やイベント、ミステリーデータで確実に手に入るコードのチップを使っている。それ以外の、チップトレーダーやバグピーストレーダーでしか手に入らないレアチップは、一部のバリエーションコンボでしか使用していない。しかし、レアチップがあれば、より自由で斬新なコンボを使えるようになるぞ！　チップトレーダーやバグピーストレーダーをガンガン利用して、レアチップをいっぱい集めよう！　キミだけのオリジナルコンボを編み出せるかもしれないぞ!!

レアチップの例
- プリズムJ
- サンクチュアリA・C
- デスマッチ3Cなど



◀レアチップの数は膨大。入手には根気が必要だ。

スタンダード No.186 アイスステージ＊ ▶ メガ No.34〜37 ギガチップ フラッシュマンV1F〜V5F ▶ スタンダード No.108 プラズマボール3F　攻撃力 280〜

閃光！ プラズマコンボ!!

アイスステージの上でフラッシュマンを使い、相手がシビレ状態になったところをプラズマボールで追撃するコンボ。フラッシュマンとプラズマボールはともに電気属性なので、どちらもダメージは2倍！　さらにプラズマボールが多段ヒットすれば、大ダメージだ!!



▲フラッシュマンは、相手がプラズマボールの届く位置に来たときに使おう。



▲アイスステージの上は自由に動けない。プラズマボールを喰らいやすいはず！

バリエーション　スタンダード No.186 アイスステージ＊ ▶ スタンダード No.056 ラビリング2N ▶ スタンダード No.108 プラズマボール3N　攻撃力 260〜　フラッシュマンの代わりにラビリング。手軽さアップ。

スタンダード No.186 アイスステージ＊ ▶ メガ No.13 オジゾウサンO　攻撃力 400

天罰がいつもの2倍!!

オジゾウサンが攻撃を受けた時に出す天罰が、実は電気属性だということに着目。あらかじめアイスステージを使っておけば、それだけでダメージが2倍になるのだ！　オジゾウサンは相手が攻撃しやすいように、真ん中ではなく上下どちらかのパネル上に置こう。



▲オジゾウサンを置いたら、その後ろに隠れて、敵の攻撃を誘おう！



▲天罰発動！　相手がどこにいても、確実にヒットする！　攻撃力も高い!!

スタンダード No.186 アイスステージ C・G・＊ ▶ スタンダード No.118〜120 キラーセンサー1C・2G・3　攻撃力 200〜

シビレさせて追加攻撃を狙え!!

アイスステージを利用して、電気属性のチップ、キラーセンサーの攻撃力を上げるコンボ。キラーセンサーがヒットすると、相手はシビレ状態になるので、他のチップで追加攻撃をかけるのもいい。電気属性の攻撃なら、なおいいぞ!!　非常に発展性のあるコンボだ!!



▲キラーセンサーをどこに置くかが重要。相手の動きを予測しよう。



▲キラーセンサー3ならば、しばらくの間、攻撃を出し続けるぞ！

属性コンボ 対抗策
先手を取って、地形を変えろ!!

相手に属性コンボを使われた場合は、パネルリターンや他のステージ系チップを使ってステージパネルを変えてしまおう。クサムラステージの場合は、先に炎属性のチップを使って燃やしてしまってもいい。また、ガッツマンやデスマッチ系を使ってパネルを破壊するのも手だ。

▼パネルリターンが一番手軽で確実。必ず1枚持っておこう。





▲こちらが炎属性チップを使えば、カウンターコンボだ!!

ネットバトル調査ファイル PART 1

ここでは、バトルをより有利に進められる情報を伝授していくぞ！ 必見だ!!

対戦の必須テクニック、タイミングカードを使いこなそう!!

追加効果は防御不可!!

ナビチップなどの、時間が止まり画面が暗転する攻撃は、決してよけられない。しかし、ガードしてダメージを減らすことはできるのだ。やり方は単純。攻撃が当たる瞬間に十字ボタンの左を押せばいいのだ。うまく決まれば、受けるダメージが半分になるぞ。ただし、シビレなどの追加効果まではガードできない。



タイミングを計って

▲タイミングを合わせるのはむずかしい。練習あるのみだ！



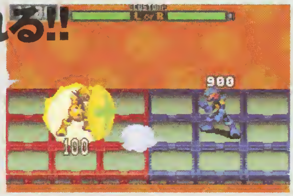
ボタンを押せ!!

▼ガードできればカキーンと音がする。ダメージも半分だ！

シールド&リフレクトはどこまで防御できる!?

スーパーキタカゼからオーラを守れる!!

シールドスタイルで手に入るプログラム、シールドとリフレクト。この2つは、ブレイク性能を持つ攻撃以外、全ての攻撃を防御できる。さらに、スーパーキタカゼからオーラやバリアを守ることもできるのだ。スーパーキタカゼを無効化できれば、オーラ系やバリア系のチップの使い勝手もグンとよくなるぞ！ タイミングをマスターして、バトルを有利に進めよう！



▲相手がチップを使うタイミングを予測し、シールドを張ろう！

オジゾウサンの天罰の発動条件は!?

直接攻撃以外には発動しない!!

10ダメージ以上の攻撃を受けると、攻撃した相手に天罰を発動させるオジゾウサン。実はこの天罰、ポイズンアヌビスの毒やマグマステージの炎パネルなどのダメージには反応しないのだ。

また、サンドステージ&トップウの砂攻撃は、自分のエリアと相手エリアの最前列には、攻撃が当たらないようになっている。オジゾウサンは相手エリアに置くよりも自分のエリアに置くほうが効果的。普通に使っていれば、天罰の心配はない。



▲天罰はダメージが大きいので、できれば喰らいたくない。発動しない攻撃を使おう。

マグマステージ▶発動せず

毒沼ステージ ポイズンアヌビス▶発動せず

サンドステージ+トップウ▼基本的に発動せず

オジゾウサンが、相手エリア内で最前列以外に置かれていると発動する。

THE ULTIMATE COMBO LABORATORY

ナビチップコンボ

ナビの力をコンボに活かせ!!

ポイントとなるチップ

●フラッシュマン
攻撃後、相手をシビレ状態にする。シビレの時間はそれほど長くない。

●プラントマン
地面から出たツタが絡まり相手の動きを止める。止めている時間は長い。

使用すれば確実にヒットし、さらにダメージ後に相手の動きを止めるフラッシュマンとプラントマン。この2つは、数あるナビチップの中でも、最もコンボに使いやすい。そこで、この2つのナビチップを利用したコンボを紹介するぞ！ 強力なものばかりだ!!



▲相手の動きを止めるので、失敗も少ない。

ナビチップコンボ使用のコツ

ナビリサイクルを利用せよ!!
ナビリサイクルを利用すれば、一度使ったコンボをもう一度繰り出すこともできる。超お得だぞ!!

メガ No.54~57 ギガチップ フレイムマンV1F~V5F ▶ メガ No.34~37 ギガチップ フラッシュマンV1F~V5F ▶ メガ No.54~57 ギガチップ フレイムマンV1F~V5F 攻撃力 320~600

炎の無限地獄コンボ!!

ダメージ後の無敵状態の相手にも、攻撃をヒットさせられるフラッシュマン。このナビチップを間にはさむことで、通常ではつながらないフレイムマンの連続攻撃を無理矢理コンボとして成立させる力業がこれだ！ 使用チップにフレイムマンのV4やV5をまぜておけば、かなりのダメージが期待できるぞ！ 木属性の相手に、特に有効だ!!





◀まずは、フレイムマンをヒットさせよう。この後、相手は無敵状態になるが…。



▶フラッシュマンならそんなの関係なし！ ヒットした上に、相手をシビレ状態に!!

スタンダード No.025 ホウガンF＊ ▶ メガ No.34~37 ギガチップ フラッシュマンV1F~V5F ▶ メガ No.05 サラマンダー＊ 攻撃力 350~450

サラマンダーを確実に当てる!!

まず、ホウガンで相手のエリアの最後列に穴を空けよう。そして、相手がその穴と同じ横ラインに立ったらフラッシュマンで動きを止める。ここで真打ちサラマンダーを発射!! 普通に使うと当てにくいサラマンダーも、このコンボなら確実に当たるぞ！



▲フラッシュマンを使うときに、相手が穴と同じ列に立ってなければダメだ！

▼見事ヒット！ メガチップだけあって攻撃力も、なかなか高いぞ！

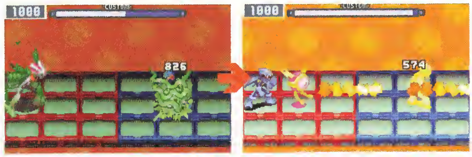


メガ No.50～53 ギガチップ　スタンダード No.118・120

プラントマンV1P～V5P▶キラーセンサー1P・3P　攻撃力 160～310

絡めてシビレる拘束コンボ!!

大会などで、定番のコンボ。プラントマンで動きを止めておいて、さらにキラーセンサーでシビレさせる。このコンボは、ターン開始後すぐに使うより、ターン終了間際に使う方がオススメ。シビレが次のターンまで続くので、別のコンボでの追撃が可能なのだ！



▲プラントマンは多段ヒット。すぐキラーセンサーを使うと、与えるダメージが数発分減る。

▲キラーセンサーを使い、相手がシビレている間に、次のターンが始まればベストだ！

メガ No.50～53 ギガチップ　P.A

プラントマンV1P～V5P▶アクレツザン(P)　攻撃力 660～780

無防備な敵に必殺の一撃を!!

プラントマンで動きを止めて、P.Aアクレツザンで斬りまくる！　単純だが、かなり凶悪なコンボだ。アクレツザンは攻撃力が600と高いが、少し当てにくいP.Aなので、使いどころが少なかった。しかし、このコンボを利用すれば、かなり使えるP.Aになるぞ！



▲プラントマンが相手をとらえる！　このコンボは、もはや決まったも同然だ！

▲あわてる必要はない！　余裕を持って、アクレツザンの斬撃を叩き込め！

バリエーション　メガ No.50～53 ギガチップ　P.A

プラントマンV1P～V5P▶エレメントソード(P)　攻撃力 660～780

属性ダメージがある分、こちらの方が威力は上か!?

メガ No.50～53 ギガチップ　スタンダード No.063　メガ No.02

プラントマンV1P～V5P▶ヨーヨー3P▶パラディンソードP　攻撃力 420～540

ヨーヨーの多段ヒットを活かせ!!

プラントマンを使った後にヨーヨー3を発射！　この時、相手と自分の距離は3マス離れていること！　なぜなら、3マスよりも近いと、ヨーヨー3のヒット数が少なくなってしまうからだ。その後、射程が3マスあるパラディンソードで追撃をかけよう！



▲この距離ならヨーヨーは3発ヒットする！　これより近いと2発しかヒットしない。

▲パラディンソードは、すぐに繰り出さないと、相手にかわされてしまうぞ！

バリエーション　メガ No.50～53 ギガチップ　スタンダード No.063　スタンダード No.041

プラントマンV1P～V5P▶ヨーヨー3P▶フミコミザンP　攻撃力 370～490

パラディンソードの代わりにフミコミザンでもいい。

ナビチップコンボ 対抗策 床を破壊してプラントマンを防げ!!

インビジブルやカゲブンシンを使う。もしくはナビスカウトで奪う以外に、これといった防御手段がないと思われていたプラントマン。だが、エアシューズを使って、穴の開いたパネルの上に立つことで防御可能だぞ！　来る、と思ったら穴の上に逃げろ！



◀デスマッチ2で、ステージに穴を開けるのが手軽だ。

THE ULTIMATE COMBO LABORATORY

攻撃強化コンボ

サポートとなるチップで攻撃力をアップ!!

ポイントとなるチップ

●エリアスチール
相手のエリアを狭めることで、特定のチップの攻撃力をアップさせる。

●プリズム
単純にヒット数が増える。コードさえつながれば、常に使いたいチップ。

攻撃チップと、それをサポートするチップを組み合わせて、攻撃力を極限まで高めるコンボ。中には、ヒットさせにくく、当て方に工夫が必要なものもある。しかし、当たりさえすれば、一発デリートも可能な強力コンボが、そろっているぞ！



▲複数のチップが融合し、攻撃を強化！

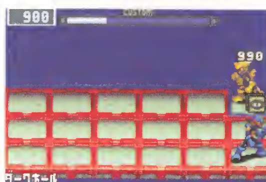
攻撃強化コンボ使用のコツ

サポート用チップはレギュラーだ!!
エリアスチールやプリズムなどのサポートチップは、容量が小さい。レギュラーに指定しよう。

スタンダード No.137 **エリアスチール＊×3** ▶ ギガチップ **セレナードS** ｜ 攻撃力 1600

聖なる攻撃が全弾命中!!

エリア全体にランダムに降り注ぐセレナードの衝撃波。普通に使っても十分すぎるぐらい強力だが、エリアスチールを3つ使い、相手エリアを1マスにすることで、全弾命中させるのが、このコンボだ！ 全弾命中したときの攻撃力は、なんと1600!! まさに一撃必殺の攻撃だ!!



▼ナビカスにダークライセンスを入れてない場合は、ダークホールで補おう。



▲相手をエリアの端まで追い込めれば、このコンボは決まったも同然だ！

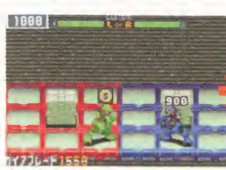
バリエーション ｜ スタンダード No.137 **エリアスチールS＊×2** ▶ スタンダード No.134 **パネルアウト1S＊** ▶ メガ No.15 **ゴッドストーンS** ｜ 攻撃力 450 ｜ 相手エリアを1列に狭めておけば岩が全弾ヒットする。

バリエーション ｜ スタンダード No.137 **エリアスチールR＊×3** ▶ メガ No.12 **リュウセイグンR** ｜ 攻撃力 1200 ｜ 相手を1マスに追いつめておくと、なんと30ヒット!!

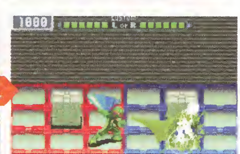
メガ No.11 **ガイアブレード＊** ▶ ギガチップ **フォルテアナザーX** ▶ スタンダード No.130 **ステルスマイン＊×3** ｜ 攻撃力 1550

極限まで強化した大地の剣!!

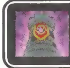
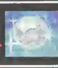
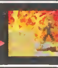
後に選んだチップの攻撃力が加算されていく、特殊なチップ、ガイアブレード。では、どこまで強化できるのか？ その答えがこのコンボだ!! ステルスマインやフォルテアナザーをサポートに使うことに抵抗もあるだろうが、攻撃力1550を見れば納得するはず!!



▲ガイアブレード攻撃範囲は横2マス。この一撃を外したら、後悔してもしきれない!!



▲当たれば、ほとんどの相手をデリート！ この爽快感は体験しないとわからないぞ！

 スタンダード No.126 ルーク Q＊ ▶  スタンダード No.141 プリズムQ ▶  メガ No.09 サンダーボルト＊ 攻撃力 630

トリプルサンダーボルト!!

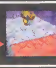
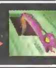
ルークとプリズムをタテに並べて置き、相手がルークの後ろに立った瞬間にサンダーボルトを使おう。ルークとプリズムに落ちた雷2発と、ルークに落ちた雷をプリズムが反射した1発、計3発分のダメージを相手に与えられるぞ!!



▲ルークとプリズムを離れて置いてしまうと、コンボが成立しなくなるぞ。注意！



▲サンダーボルトを使うので、エレキスタイルでしか、このコンボはできないぞ！

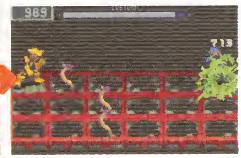
 スタンダード No.137 エリアスチール＊×3 ▶  スタンダード No.159 デスマッチ1＊ ▶  スタンダード No.132 カモンスネーク 攻撃力 640

無数の蛇が襲いかかる!!

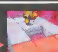
エリアスチールを3つ使って自分のエリアを最大に広げ、デスマッチ1で全てのパネルにヒビを入れる。次にヒビの入ったパネルの上を動き回ってエリアを穴だらけにする。ここで、カモンスネークを使えば、最大16匹もの蛇が相手に襲いかかるのだ！



▲本当ならデスマッチ2を使いたいが、それだとコードがつながらない。1で我慢！

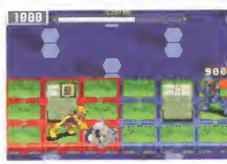


▲相手がエレキスタイルならばダメージは1280！　このコンボだけで勝負が決まる!?

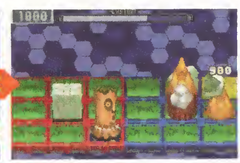
 スタンダード No.187 クサムラステージ＊ ▶  スタンダード No.134 パネルアウト1＊ ▶  メガ No.16 オールドウッドW 攻撃力 440

大自然の驚異のパワー!!

オールドウッドはステージにあるクサムラパネル1個につき攻撃力が20上がる。その特性を利用したコンボがこれ！　エリア全体をクサムラパネルにして、オールドウッドを使うと、通常で100の攻撃力が440まで跳ね上がるのだ！　対エレキスタイルにおすすめだ!



▲クサムラステージと、パネルアウトの順番を間違うと、穴はふさがってしまうぞ。



▲この後、クサムラステージを使った属性コンボにつなげてみるのもいいぞ！

バリエーション　スタンダード No.185 マグマステージ AY＊ ▶ スタンダード No.010 ボルカノキャノン AY　攻撃力 330　ボルカノキャノンもマグマパネルの数だけ攻撃力UP!

バリエーション　スタンダード No.188 サンドステージ CU ▶ スタンダード No.077 トルネード CU ▶　攻撃力 320　トルネードはサンドパネル上だと、ヒット数が2倍に！

攻撃強化コンボ 対抗策 スチールリベンジでカウンターアタック!!

エリアスチールをサポートに使ったコンボは、喰らうと1発でデリートされてしまうほど攻撃力の高いものが多い。そこで、対策として、スチールリベンジを用意しておきたい。このチップがあれば、相手がエリアスチールを3つ使った場合、なんと640ものダメージをカウンターで与えるのだ！　下手なコンボより強力だぞ!!



◀これを喰らうと、精神的ダメージも大きいはずだ！

THE ULTIMATE COMBO LABORATORY

防御チップコンボ

防御チップでもさまざまなコンボが可能!!



▲守って何が悪い！　これも戦術だ!!

ポイントとなるチップ

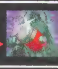
●サンクチュアリ
あらゆるダメージを半減させる、最高峰の防御チップ。かなり使える。

●カゲブンシン
ソード性能を持つ攻撃以外は、何も受け付けない防御チップ。

攻撃チップと比べると、コンボに向いてないと思われている防御チップ。しかし、そんなことはない。防御チップでも他のチップとの組み合わせ次第で、かなり使えるコンボを生み出せるぞ！　バトルは、攻めているだけじゃダメだ！　守ることも大事だぞ!!

防御チップコンボ使用のコツ

使うタイミングが勝敗を分ける!!
サンクチュアリ系のコンボは、バトル序盤よりも、残りチップが少なくなる終盤に使う方が効果的。


スタンダード No.164 **カゲブンシン＊**▶
メガ No.03 **ゼウスハンマーZ**
攻撃力 250

影となり神の裁きをかわせ！

自分と相手の両方にダメージを与えるゼウスハンマー。しかし、あらかじめカゲブンシンを使っておけば、自分は無傷のまま、相手だけに250のダメージを与えられる。ゼウスハンマーは相手がどこにいてもヒットする上、ブレイク性能を持っているので、置物や障害物も一撃で破壊できるのだ！

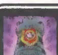


▲カゲブンシン中は、相手のソード攻撃以外はすべて防げる。安心だ。

▼ゼウスハンマーの攻撃は、相手がどこにいてもヒットする。狙う必要がないのだ。



バリエーション
スタンダード No.163 **インビジブル＊**▶メガ No.03 **ゼウスハンマーZ**
攻撃力 250
カゲブンシンの代わりに、インビジブルでもOKだぞ。

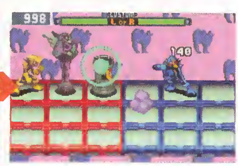

スタンダード No.126 **ルーク＊**▶P.A **ポイズンファラオ(A)**
攻撃力 60／秒

ポイズンファラオを死守せよ！

ポイズンファラオの前に、障害物チップの中で最もHPの高いチップ、ルークを置き、ポイズンファラオを守るコンボ。ルークのHPはガード状態の500。ポイズンファラオのHPは300。このルークの壁を打ち破るのは、かなり困難。強力なコンボだ。



▲ルークは自分のエリアの右端か、相手エリア左端に置く。自分のエリアの中央はダメ。



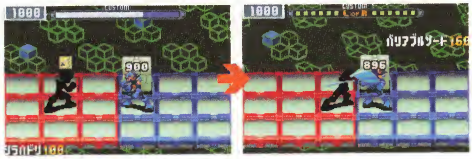
▲ポイズンファラオの威力は凄まじい！　相手のHPは、アッという間に減っていくぞ！

バリエーション
スタンダード No.140 **ストーンキューブ A＊**▶メガ No.14 **ポイズンアヌビスA**
攻撃力 10／秒
上のコンボの簡易版。手軽に使える所がポイントだ。

スタンダード No.164 カゲブンシン U * ▶ スタンダード No.192 シラハドリU　攻撃力 100

絶対無敵のカウンターコンボ！

ソード性能を持つ攻撃以外から、無敵になれるカゲブンシン。このチップを使うと、相手は当然ソード系のチップで攻撃してくる。それを予想してシラハドリを仕込んでおき、相手を罠にはめるのだ！　防御コンボとしても、なかなか優秀だぞ！



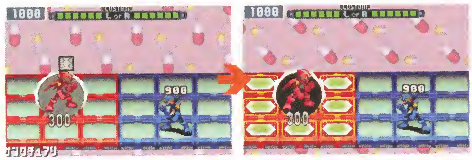
▲カゲブンシン後、すぐにシラハドリを使おう。これであらゆる攻撃への備えが完成！

▲相手がなにも知らずにソード系チップで攻撃してきたら、シラハドリが炸裂するぞ！

ギガチップ ダークネスオーラA ▶ スタンダード No.190 サンクチュアリA　攻撃力 －

暗黒の力と聖なる力の融合！

300未満の攻撃を無効にするダークネスオーラと、全てのダメージを半分にするサンクチュアリ。この2つを組み合わせると、600未満の攻撃を全て無効にできるぞ。最も攻撃力の高いチップ、フォルテアナザーでも550。つまりコンボかP.Aでしか破れないのだ！



▲ダークネスオーラは、ギガクラスだけあって、単体でも強力。簡単には破れないぞ。

▲それにサンクチュアリを組み合わせると、半端じゃない防御力に！　スゴすぎ!!

バリエーション　P.A 500バリア(E) ▶ スタンダード No.190 サンクチュアリE　攻撃力 －　合計1000までのダメージに耐えられる驚異のコンボ。

スタンダード No.161 デスマッチ3C ▶ スタンダード No.155 パネルリターン C *　攻撃力 10／秒

相手エリアのみを毒沼に！

ステージの全てを毒沼にするデスマッチ3を使った後、パネルリターンで自分のエリアを通常パネルに修復。相手のエリアだけが、毒沼になるぞ。一気に大ダメージを与えるような派手さはないが、ジワジワ相手のHPを削っていく、嫌らしいコンボだぞ！



▲デスマッチ3でステージを毒沼に。自分もダメージを受けるので、即パネルリターン。

▲相手のHPだけ減っていく。このチャンスに他のコンボで、ガンガン攻撃だ!!

バリエーション　スタンダード No.161 デスマッチ3C ▶ スタンダード No.190 サンクチュアリC　攻撃力 10／秒　サンクチュアリCがあれば、コンボの強化版が完成。

防御チップコンボ 対抗策 まず、サンクチュアリを破壊するべし!!

サンクチュアリ＋オーラ系、バリア系のコンボに対しては、パネル変化のチップで対抗するのが正解。ステージ系でもいいし、デスマッチ系でもいいが、パネルにヒビを入れ、相手にダメージも与えるガッツマンが一番効果的。ただし、持っている人は少ないか…。



◀ガッツシュート用に持っているなら使おう。

ネットバトル調査ファイル PART 2

パート1に続いて、バトルで役立つお得情報をお届けするぞ！　しっかり覚えておこう!!

特定のナビチップが持つ特殊効果を解明!!

メタルマンとドリルマンが持つ特殊効果は、どちらも対戦バトルで超役立つぞ！　必見だ!!

メタルマン

自陣の置物を強制破壊！

自エリアの最後列にポイズンアヌビスなどを置かれると、非常に破壊しにくい。そこで役立つのがメタルマン。P22で紹介しているコマンドを使ってメタルマンを置物の位置に移動させると、置物を確実に破壊できるぞ。





▲置物のHPが高くても関係ない！

ドリルマン

地中の敵には14倍ダメージ!!

ユカシタモグラで地面に潜った相手に、ドリルマンのパネルを突き破るドリル攻撃を当てると、通常の14倍のダメージを与えられる！　くわしい理由は不明だが、V1で980ダメージ。最強のV5なら2100のダメージだ。



▶攻撃が当たるかどうかは運次第。



サポートプログラムの効果を徹底分析!!

対戦バトルで重要になるサポート系プログラム。その効果と発動条件を調べてみたぞ！

ラッシュサポート

インビジブル以外でも発動!!

インビジブルを使った相手に反応し、インビジブルを無効にした上、シビレ状態にしてくれるラッシュサポート。じつはインビジブルだけでなく、攻撃を無効化するタイプのチップには、全て反応するのだ。攻撃中にインビジブル状態になるP.Aにも反応するぞ!!

◀ラッシュサポート発動対象チップ▶

- インビジブル
- カゲブンシン
- ユカシタモグラ
- P.A

（インビジブル状態になるもの）



ビートサポート

1枚目のメガチップに自動発動

ビートサポートは、1枚目に使ったメガクラス以上のチップに自動発動する。これを逆手に取り、フルカスタムをわざと1枚目に使いビートサポートを無効化する方法もある！

タンゴサポート

HPが25%以下になると発動

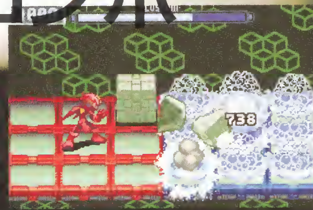
タンゴサポートは使用者のHPが25%以下になると発動。HPを300回復してくれ、同時に100バリアを張ってくれる。

THE ULTIMATE COMBO LABORATORY

その他のコンボ

コンボの可能性は無限大!!

どのカテゴリーにも収まらないコンボをまとめて紹介するぞ！ ここで紹介するコンボを見れば、コンボとは既成概念に捕らわれずに、自由な発想で創るものだとわかるはず！ キミも自分だけのコンボを編みだそう!!



▲かなり使えるコンボも多いぞ！

スタンダード No.185 マグマステージY:＊ ▶ スタンダード No.073 ラットンハナビY 攻撃力 230

オートマチック・ラットン

炎属性の攻撃を受けると相手に向かって発射されるラットンハナビ。このチップを使う前にあらかじめマグマステージを使っておくと、ラットンハナビは置かれた瞬間にマグマパネルの攻撃を受け、相手に発射されていくぞ！ 攻撃力は230と並だが、ウッドスタイル相手には有効だ!!



▼ラットンハナビを複数枚持っておき、何度も使うのも有効な戦法だ！

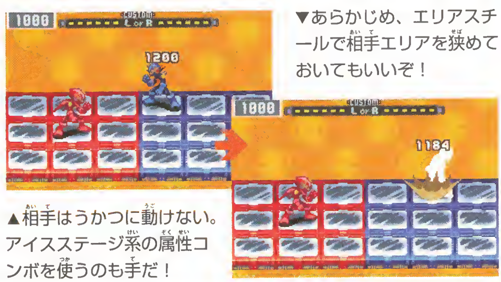
▲ラットンハナビはマグマのダメージを受けているが、マグマパネルは消えない。

バリエーション スタンダード No.185 マグマステージY:＊ ▶ スタンダード No.28〜30 ブラックボム1・2・3Y　攻撃力 120〜220
ブラックボムもマグマステージと使えば自動的に発動。

スタンダード No.186 アイスステージ＊ ▶ スタンダード No.130 ステルスマイン×2 攻撃力 600

滑らせて地雷を踏ませろ!

滑ってうまく動けないアイスステージにステルスマインを2個セットし、さらに動きにくくするコンボ。相手が1歩でも動けば、かなりの確率で地雷を踏むことになるぞ！ 2発とも踏んだ場合は、600ダメージ!! だたし、相手がアクアスタイルだと氷パネルでもすべらないので、効果がない。



▼あらかじめ、エリアスチールで相手エリアを狭めておいてもいいぞ！

▲相手はうかつに動けない。アイスステージ系の属性コンボを使うのも手だ！

バリエーション スタンダード No.186 アイスステージ＊ ▶ スタンダード No.109 ランダムメテオ　攻撃力 100〜
アイスステージで、ランダムメテオを避けにくくする。

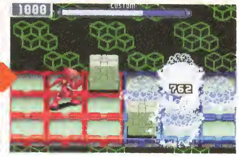
バリエーション スタンダード No.186 アイスステージ＊ ▶ メガ No.14 ポイズンアヌビスA　攻撃力 10／秒
ポイズンアヌビスを破壊されにくくするコンボ。

スタンダード No.103～105 **マグナム1C・2B・3** S W ▶ スタンダード No.088 **カンケツセン** B S C W　攻撃力 320～380

炎の弾丸が、大洪水を呼ぶ!

マグナムを相手にヒットさせ、その時にできた穴にカンケツセンを投げ込む！　炎と水のダメージを立て続けに与えるコンボだ！　マグナムはヒット後に無敵状態があるので、カンケツセンは、しばらく待って使おう。あせってコンボを失敗しては、もったいないぞ。


▲たとえマグナムが外れても、カンケツセンにつなげられる。あせる必要はないぞ。

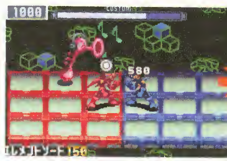

▲ステージ中央に穴があれば、そこにカンケツセンを使おう。攻撃がエリア全域に広がるぞ。

バリエーション　スタンダード No.025 **ホウガンL＊** ▶ スタンダード No.088 **カンケツセンL**　攻撃力 360
ホウガンでもコンボは可能だが、両方ヒットは難しい。

スタンダード No.146 **ティンパニー** N ＊ ▶ P.A **エレメントソード(N)**　攻撃力 600

動かぬ敵を斬りまくれ!

威力はあるが、攻撃範囲が横1マスとせまいので、ヒットさせにくいエレメントソード。しかし、相手の動きを止めるティンパニーを使っておけば、確実にヒットするぞ！　P.Aは使うチップの枚数も多く、バトルの状況を一気に逆転させる力があるので、有効に使え。


▲相手が最前列に出てきたタイミングを見計らって、ティンパニーを使おう！


▲属性ソードで4連続攻撃！　ノーマルスタイル以外には、750のダメージだ!!

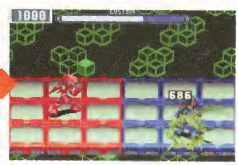
バリエーション　スタンダード No.146 **ティンパニー＊** ▶ P.A **アクレツザン**　攻撃力 600
ティンパニーで動きを止めて、アクレツザンも有効だ。

スタンダード No.92～94 **ブーメラン1・2・3** ▶ スタンダード No.92～94 **ブーメラン1・2・3** ▶ スタンダード No.92～94 **ブーメラン1・2・3** ▶ スタンダード No.92～94 **ブーメラン1・2・3** ▶　攻撃力 240～400

ブーメランラッシュ!!

ブーメランは木属性の攻撃チップなので、ヒットしても相手は無敵状態にならない。これを利用して、たて続けに4発のブーメランを連続で使おう！　相手エリアの中央ラインに穴が開いていたり、障害物がある時に使うと、さらに有効なコンボだぞ！


▲カスタム画面に出たブーメランの数によって、コンボに使う枚数を調整してもいい。


▲エレキスタイルの相手に、ブーメラン3を4発当てれば、800ダメージまでいくぞ！

ティンパニー▶エレメントソードコンボ　対抗策

最後列から攻撃してティンパニーを破壊しよう!!

相手がティンパニーを使ってきた時は、エリアの最後列までさがって破壊しよう。ティンパニーのHPは40と低いので、チップを使えばほぼ1発で破壊できる！　ある程度強化してあれば、バスターでも十分壊せるぞ！


▲前に出るとキケンだぞ！

スタンダード No.025 ホウガン＊ ▶ スタンダード No.141 プリズム ▶ メガ No.05 サラマンダー＊ 攻撃力 300

乱反射サラマンダー!

攻撃力は高いが、ヒットさせにくいサラマンダーで、確実にダメージを与えるコンボだ！ ホウガンで、相手エリア最後列の真ん中に穴を開け、その前にプリズムを置く。この状態でサラマンダーを使えば、相手がエリアのどこにいようが、確実にヒットするぞ！



▲ホウガンで穴を開ける位置とプリズムの置き場所は、画面写真と同じにしよう。



▲サラマンダーはヒートスタイル専用チップなので、他のスタイルでは使えないぞ！

スタンダード No.137 エリアスチール＊×2 ▶ P.A ポイズンファラオ 攻撃力 60／秒

追いつめてファラオ像を置け!

まずエリアスチールを2つ使って、相手を最後列まで追いつめる。そこでポイズンファラオを相手エリアに置くと、相手ロックマンとポイズンファラオが同じ列に並ぶので、直接攻撃ができなくなる！ 相手は毒でHPが減っていくのを、ただ見ているしかないぞ！



▲相手を最後列まで追いつめさえすれば、このコンボは成功したも同然だぞ！



▲真横に攻撃できるチップは少ない。あってもHP300のファラオ像は簡単に壊せない。

バリエーション スタンダード No.136 パネルスチール A＊×2 ▶ メガ No.14 ポイズンアヌビスA 攻撃力 10／秒 パネルスチールでも上と同様のコンボができるぞ。

スタンダード No.168 エアシューズ H＊ ▶ スタンダード No.160 デスマッチ2H 攻撃力 —

空中移動をどう活かす!?

エアシューズとデスマッチ2の2つのチップを組み合わせると、穴だらけのステージを自由に移動できるようになる。このコンボは、ナビチップ、プラントマンの攻撃から身を守るのに最適。また、カモンスネークを一緒に使うと、相手に大ダメージを与えられる！



▲デスマッチ2は、相手がステージ系の属性コンボを使おうとした時の対抗策にもなる！



▲パネルが復活するまでに、どれだけ猛攻をかけられるかが勝負だ！ ガンガンいけ!!

エリアスチール×2▶ポイズンファラオコンボ 対抗策

ブレイク性能チップが一番確実!!

エリアスチール×2＋ポイズンファラオのコンボを使われた場合、ブレイク性能を持つチップを使うのが、一番確実で手っ取り早い。それ以外のチップだと、HP300のポイズンファラオは簡単には破壊できないぞ。オススメは、自分の真横に攻撃できるグリーンロープ。メタルマンで、48ページで紹介した方法を使うのも有効だぞ！



▼普通に使うだけで簡単に破壊できる。超お手軽だ!!



▲メタルマンが像を破壊。メタルマン本体にもブレイク性能がある!?

ウイルス研究所公認!!

予備フォルダコンボ大研究!!



予備だってコンボを使ったバトルが可能!!

みんな、予備フォルダでバトルしてるかい？ え、使ってない!? 予備フォルダでも色々なコンボが使えるんだぞ!!

(名人フォルダ) 光って燃やすナビコンボ

まず、クサムラステージを使い、次にフラッシュマンで相手の動きを止める。最後にフレイムマンの炎で、相手を焼き尽くそう！ 与えるダメージは290。なかなか強力だぞ!!

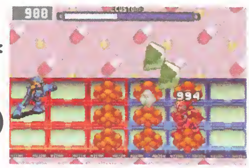
クサムラステージ＊
▼
フラッシュマンF
▼
フレイムマンF



(見習いフォルダ) 確実に当てるスプレッドコンボ

ストーンキューブを相手エリアの最前列に置き、P.Aのヒートスプレッドかバブルスプレッドを当てろ。攻撃が周囲1マスに広がるので、相手が最後列にいなければヒットだ!!

ストーンキューブ＊
▼
ヒートスプレッド
(バブルスプレッド)



(N1Aフォルダ) 命中率100%コンボ

エリアスチールで相手のエリアを1列奪い、その奪った列の中央でP.Aドリームソードを使おう。相手エリアの全域が攻撃範囲になるので、確実に大ダメージを与えられるぞ!!

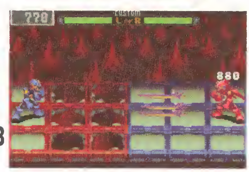
エリアスチール＊
▼
ドリームソード



(N1Cフォルダ) エンドレススネークコンボ

自分のエリアの最前列と中央の列にパネルアウト3で穴を開けよう。そこで、カモンスネークを使うと、蛇が6匹出現！ これを3回行えば、計18匹分のダメージを与えられる!!

パネルアウト3＊
▼
パネルアウト3＊
▼
カモンスネークI×3



(ジゴクフォルダ) ブーメラン地獄コンボ

ジゴクフォルダでは、その他のコンボで紹介したブーメランのコンボが、そのまま使えるのだ！ 相手がうんざりするまでブーメランを投げ続け、戦意を喪失させろ！

ブーメラン1H
▼
ブーメラン1H
▼
ブーメラン1H
▼
ブーメラン1H



すべての予備フォルダの中身は122ページで紹介！

最強スタイル＆フォルダ完全分析



最強のロックマンを作り上げるには、どんなカスタマイズが必要なのか？　またどんなフォルダがベストなのか？　その答えは、ページをめくった先にある。



スペシャルコミック
ロックマンエグゼ
～バトル戦略編～
400
バゴォン
180
よ～し、ガッツパンチ炸裂!!!
by 鷹岬 諒
がははははは一っ!!
このバトルはいただきだぜ～!!
オレのカスタム画面にあるのは、メットガード＊ダッシュアタックGインビジブル＊
メットガード
ダッシュアタック
G 90
インビジブル
あとはガッツマンチップかゼウスハンマーさえくりゃあ……。
ガッツマン
ゼウスハンマー
Z 250
次のターンで確実に決めてやるぜ!!
むっ!?


そ…
そんな!?
ガッツマンも
ゼウスハンマーも
こねえっ!?
がーん
スキあり!!
チャンスだ、
ロック!!
プラントマン
V3(P)!!
うねうねうねうね
プラントマンV3
P 40
キラー
センサー1(P)
1連発!!
ビビビビ
キラーセンサー1
P 100
ビビビビ
とどめだ!!
ズバァ
パラディン
ソード(P)!!!
パラディンソード
P 180



やったぜ!!
大逆転～!!
どっかーん!
ぐあ～!
ついてねぇ～!!
やあ、熱斗くん、
調子いい
みたいだね。
あ、
名人!
ホントは
オレの方が
勝ってたん
だぜ!!
運が
悪かった
だけ
なんだ!!
見てくれよ!
オレの渾身の
フォルダの
中身を!!
どれどれ?
まずは属性コンボ用!
クサムラステージで
P.Aヒートスプレッドの
威力が2倍だぜ!!
フォルダ1
EQUIP
クサムラステージ ×2
ヒートショット ×2
ヒートブイ ×2
ヒートサイド ×2
しかも
2枚ずつ
これが決まりゃあ、
600ダメージだぜ!!


お次は(つぎ)
P.A(プログラム アドバンス)ガッツシュート
狙い(ねら)のチップ。
ダメージは300♥
ガッツマンV4 ×1
ガッツマンV3 ×1
ガッツマンV2 ×1
ガッツマン ×1
メットガード ×3
ダッシュアタック ×3
ガッツパンチ
このあたりは
P.A(プログラム アドバンス)ゼータパンチ
狙い(ねら)だね!
お、ゼウスハンマー
コンボだな!
インビジブル ×2
ゼウスハンマー ×1
まだまだあるぜ!!
クサムラステージに
組み合わせる(く あ)
チップとして
アカツナミ
と
マグナム3
防御用(ぼう ぎょ よう)には
サンクチュアリ
だって
入ってる(はい)!!
完全無欠
う～ん、
たしかに
ひとつひとつは
強力(きょうりょく)だね。
だが、……
これじゃあ
負けて当然(ま とう ぜん)!
どどど～ん


いろんなコードが混ざりすぎていてフォルダとしての統一感がまったくない!!
だから、運に大きく左右されてしまうんだ!
たとえばガッツパンチ。このB～Eの連番系P.Aは、狙いにくいからやめた方がいいね。
なかなかそろわないでガッツ～!!
ムダはダメってことだね。デカオの体とおんなじさ!
うっせ～!!
狙ったチップがこないからといってあわてるなど論外!!
対戦は真剣勝負!!フォルダだけでなく、究極のカスタマイズや戦略がなければ勝ち続けることは不可能!!
ずびしい


それって
70回目に
負けたって
こと？
ずだ☆
あれ
……!?
伝説の
69連勝は
ダテじゃねえ!
さすが名人、
いいこと
言うなあ!
ネットバトルは
それほど
奥が深いって
ことで……。
い、いや……
つまり
その……。
さあ、
みんなで
研究
しよう!!
改造コードや
エキストラ、圧縮……
あらゆるコードも
駆使しないと、
全国のネット
バトラーに
負けてしまうぞ!!
もしかして
名人……、
あわててる
みたいだぜ。
次のページから、いよいよ
「エグゼ3」の核心部分へ!!
究極のスタイル&フォルダ分析開始だ!!

スタイルの特徴を知り

どんなロックマンに仕上げるか!?

ロックマンの各スタイルは、様々な特殊能力を持っている。この特殊能力をどう活かすかを考えて、ナビカスやフォルダを組むといいだろう。すなわちそれが、キミの戦法の基本となるのだ!!

各スタイルの特殊能力

ガッツ	●バスターの攻撃力が2倍になる●バスターを連射すると、のけぞり効果があるガッツマシンガンが発動する
カスタム	●カスタム画面でチップのオープン枚数を＋1枚●ウイルスをナビチップもバスターもため撃ちも使わずにバスティングレベルSで倒すと、特殊なチップが出現
ブラザー	●メガクラスチップをフォルダに入れられる枚数が＋1枚●ナビ戦においてデリートタイムが20秒以内かつバスティングレベルSで倒すと特殊なチップが出現
シールド	●バトル開始時にバリアが付く●プログラムを利用し、ブロック、シールド、リフレクトで攻撃をガードしたときに、タイミングが良いとHPの最大値の10%が回復する
バグ	●ランダムである部分が増強されるとともに、ある部分にバグが発生する（くわしくは既刊『完全攻略ガイド』を参照)
グランド	●ため撃ち攻撃にパネルにヒビを入れる効果が付く
シャドー	●ため撃ちがショートインビジブルになる

同じ色のプログラムパーツを活用せよ!!

スタイル別に入手できるプログラムパーツ。じつはこのパーツの色は4種類しかない。同じ色の他のスタイルのパーツは改造コードなしで組み込めるので、絶対活用しよう。

色	スタイル	パーツ
赤	ガッツ	スーパーアーマー／ブレイクバスター／ブレイクチャージ
赤	シャドー	シャドーシューズ／フロートシューズ／カワリミマジック
青	カスタム	カスタム1／カスタム2
青	シールド	ブロック／シールド／リフレクト
緑	ブラザー	メガフォルダ1／メガフォルダ2
緑	グランド	セットグリーン／セットアイス／セットマグマ／セットホーリー
灰	バグ	ダークライセンス

ガッツスタイル



バスター性能を上げたいが…!?

バスターを強化したいが、ガッツマシンガンはスキが大きすぎる。よって連射はナシ、そのぶんアタックを上昇させる方向でいこう。ブレイクバスターは楽に相手の置物を破壊できるので、ガッツなら必須のパーツ。そして防御のために、シャドースタイルのカワリミマジックも入れよう。

オススメパーツ ブレイクバスター／カワリミマジック

カスタムスタイル



チップ枚数をとにかく稼げ!!

最初から1枚多くチップをオープンできるカスタム。1ターンでいかに多くチップを使えるかが勝負の本作では、非常に有利な能力だ。さらにカスタム1と2を入れ、オープン枚数を一気に9枚まで増やそう。同じ色のパーツはシールドスタイルのもので、これも有利。間違いなく最強クラスのスタイルだ。

オススメパーツ カスタム1／カスタム2／シールド

ブラザースタイル



メガチップ＋属性で攻める!?

メガチップを1枚多く入れられるのはいいけれど、それで戦法がバラバラになってしまう可能性もある。使うメガチップは、できるだけコードを合わせるようにしよう。グランドスタイルのパーツを使えるので、セットグリーンからフレイムマン、などのメガチップと属性をからめたコンボを狙うのもいい。

オススメパーツ メガフォルダ2／セットホーリー

カスタマイズせよ!!

最強のロックマンを作り上げるには、まず自分のスタイルをどうカスタマイズするかが大事だ。慎重に決めろ!!

シールドスタイル



カスタムパーツを入れちゃおう!!

タイミング良くガードできるとHPが回復するのはおいしい。必ずシールドかリフレクトを入れよう。回復量はマックスHPに比例するので、HP+系も入れて、できるだけマックス値を上げておくこと。また、カスタムのパーツが同色なので見逃す手はない。カスタム2も入れておこう。

オススメパーツ シールド/カスタム2/HP+系

通常版限定 グランドスタイル



このままではキビしい…!?

プログラムパーツであらかじめ地形を変えたり、チャージショットで地面にヒビを入れられるグランド。とにかく地形を有利に活用したいが、地形はチップでも変えられるため効果が薄い。地形を変えるパーツは自分の属性と同じものを入れ、あとは同色のブラザーのパーツをメインに組み込もう。

オススメパーツ セットホーリー/メガフォルダ2

ブラック版限定 シャドースタイル



ブレイクバスターは欲しい!!

ため撃ちのショートインビジブルが有効。チャージ+1でチャージ完了時間を早めたいところだが、残念ながらショートインビジブルの場合は効果がない。逆にフロートシューズは「地形効果を受けなくなる」という能力ながらも、クサムラによる体力回復効果は受けられるのだ。まずは各能力を把握!

オススメパーツ カワリミ/チャージ+1/ブレイクバスター

バグスタイル



プログラムを越えた能力!!

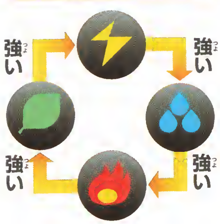
ランダムで何が起こるかわからないバグだが、プラスに働くバグがどれも強い。なのでHPが勝手に減る、などのマイナス要素をなくしたいが、バグストッパーは効かない。改造コードを使って、カスタム1や2を入れると戦いが安定してくるぞ。あとはやはり運次第!

オススメパーツ カスタム1/カスタム2

属性が生む特殊能力も覚えておこう!!

スタイルには当然属性が付くので、属性が生む特殊能力も考えて戦略を立てよう。属性もスタイルも無視して戦いたいのなら、ノーマルもありだ。

属性の相性



◀弱点の属性の攻撃を受けると、ダメージ2倍!! これは無視できないぞ。

ヒート	●マグマパネルに乗ってもダメージを受けない●チャージショットが目の前3マスまで伸びる火炎放射に変化(チャージ完了時間・ふつう)
アクア	●アイスパネルに乗ってもすべらない●チャージショットがヒットすると後ろ1マスに誘爆するアクアショットに変化(チャージ完了時間・早い)
エレキ	●チャージショットが相手をマヒさせるラビリングに変化。(チャージ完了時間・おそい)
ウッド	●クサムラパネルに乗るとHPが回復する●チャージショットが2マス前に竜巻を起こすコガラシに変化(チャージ完了時間・ふつう)

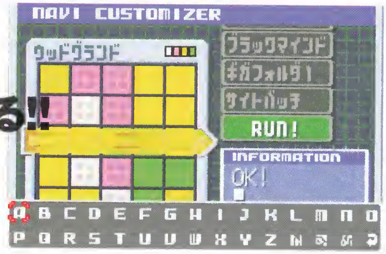
最強スタイル＆フォルダ完全分析
STEP2

隠しコード&コマンドで

エキストラコード

ロックマンに能力を付け加える!!

入力することで、ロックマンにひとつだけ能力を追加できるコード。ほとんどのエキストラコードはプログラムパーツの能力をコード化したものだが、HP＋1000など、それ以上に強力なコードもある。ただし、入力するとバグが発生するものが多いので、使い方が難しい。



▲エキストラコードは、ゲーム中で改造ツールを入手していないと入れられない。注意。

エキストラコードリストは4ページを見よう!!

1 ナビカスタマイザーでプログラム

2 「OK」の表示が出る

3 セレクトボタンを押してエキストラコードを入力

4 ロックマンに能力が追加される

注意点

エキストラコードと改造コードは同時に使えない!!

改造コードでパーツを組み込むなら、そのパーツのエキストラコードを入れるのも有り。

プラスの面○

●ロックマンに能力を付け足せる

エキストラコードは、そのロックマンのスタイルに関わらず入力できるぞ。

●ナビカスタマイザーのスペースを稼げる

基本的に、あとひとつパーツを入れたいけどもう入らない、なんてときに使おう。

マイナスの面✕

●バグが強制的に発生する

一部のエキストラコードを使用すると、バグが発生してしまう（P4を参照）。このバグはバグストッパーで抑えることはできない。使うかどうか、よく考えよう。



改造コードとはどう違う?

改造コードは、あくまでも使用不可な色のパーツを組み込むためのもの。例えば赤が使えるガッツに、緑のセットグリーンを入れるときに必要なのだ。これに対しエキストラコードは、パーツそのものの能力をコードで入れてしまうのだ。この違いをよく理解してプログラムしよう。



▲ただ、改造コードであればバグは発生しない。



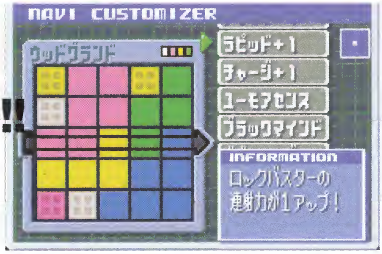
さらに強化しよう!!

自分のロックマンをナビカスでカスタマイズしたら、今度は隠しコードとコマンドでさらに強化してみよう!!

圧縮コマンド

プログラムパーツを小さくする!!

ナビカス画面で入力することにより、プログラムパーツを小さくできるコマンド。パーツが小さくなれば、組み込めるパーツの数もグンと増え、ロックマンにより多くの能力を持たせられるのだ。ただしプラスパーツには用意されていないので注意しよう。



▲P68から始まるロックマン作成例でも、プログラムパーツはすべて圧縮してある。

圧縮コマンドリストは4ページを見よう!!

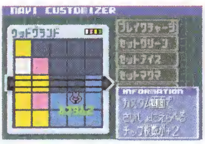
1 ナビカスタマイザー画面のプログラムパーツリストにカーソルを合わせる

↓

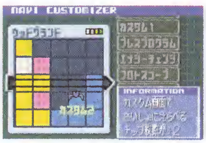
2 セレクトボタンを押しながら圧縮コマンドを入力

↓

3 プログラムパーツが小さくなる



▲これが普通の状態。コマンドを入力すると……。

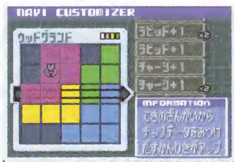


▲成功の音が鳴り、1ブロック分小さくなるのだ!

プラスの面〇

●たくさんパーツを組み込める

パーツが小さくなれば、それだけたくさんのパーツを組み込める。ロックマンの戦略をよりハッキリさせても良し、戦略の幅を広げても良し。必ず入力するべし!!



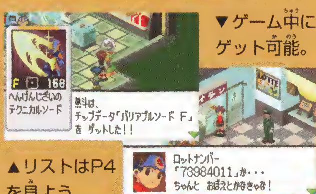
マイナスの面✕

●ナシ!!

反面、マイナス面はまったくない。コマンドの間違いにだけ注意しよう。

ロットナンバーはコードではない!

エキストラコード、改造コードと、パスワードが多く登場する本作。ロットナンバーも本作に登場するパスワードのひとつ。ナンバートレーダーに入力することでアイテムが得られるぞ。



▼ゲーム中にゲット可能。

▲リストはP4を見よう。



そしてフォルダに

フォルダの組み方が勝負を決する最大のポイント!!

せっかくロックマンを強化しても、肝心のフォルダが適当では勝てない。対ウイルス戦ではなんとかなっても、ハイレベルな戦いが展開される対戦では通用しないのだ。逆に言えば、フォルダさえしっかりしていれば、さほどスタイルにこだわらなくても勝てるということ。入れられるチップはたった30枚だけど、その組み合わせ方法はまさに無限大。フォルダを制した者が戦いを制するのだ!!



▲ロックマンの世界にムダなチップは1枚もない！すべてはキミの使い方次第なのだ!!

掟その1 コードは3種類程度におさえろ!!

当然ながらバトルでは、相手より先に相手のHPを超えるダメージを与えた方が勝者となる。ということは、できるだけ先に多く攻撃したほうがいいということ。フォルダに入れるチップのコードを1～3種類程度で揃えておけば、1ターンでチップを何枚も使えるので、確実に相手より先に、より多くのダメージを与えられるのだ。

これは『ロックマン エグゼ』のバトルの基本だぞ!!

コードがバラバラだと…



▲1枚の攻撃が終わると、やることがなくなる。反撃されてしまう場合も。

コードがつながっていると…



▲1ターンで最大5枚のチップを使えるので、時間いっぱい攻撃できる!!

チップを種類ではなくコードで選んでみよう!!

コードを揃えるとなると、どのコードにするかが問題になる。そこで、各コードがどんなチップを含んでいるのか、特徴をまとめてみたぞ。

コード＊ オススメチップ

カゲブンシン／エリアスチール／ユカシタモグラ1・2／ステルスマイン

エリアスチールやクサムラステージ、そしてアタック+10など補助系のチップが多く、かつどんなコードとも一緒に使える。フォルダにかならず4枚以上は入れておこう。

すべてをかけろ!!

ロックマンの強化が完了したら、いよいよフォルダを作ってみよう!! 果たして本当に強いフォルダとは……!?

コードA オススメチップ

ダークネスオーラ/ポイズンアヌビス/ポイズンマスク/ポイズンフェイス

ブラック版限定チップのダークネスオーラがAで、P.Aポイズンファラオもそろっている。ナビスカウトもあるので、ブラック版で防御的に戦いたいならば、Aできまり!?

コードB オススメチップ

ブルース~V5/ビーストマン~V5/バブルマン~V5/ボウルマン~V5

上記のとおり最もナビチップが多いコード。ブラザースタイルならば、より特徴を引き出せるだろう。防御系や補助系、ソード系もまんべんなく揃っているので大穴か。

コードC オススメチップ

カースシールド1~3/ユカシタモグラ3/スーパーキタカゼ/サンクチュアリ

P.Aエンドレスカースが最大の特徴。他にもパニックムードなど、使いづらいがハマれば強いチップが多い。キラーセンサー1もあるので、フォルダのアクセントにいいぞ。

コードD オススメチップ

ドリルマン~V5/ダークマン~V5/ドリームオーラ/カモンスネーク/デスマッチ1

ユカシタモグラ中の相手を一発で倒せる、ドリルマンがある。ダークマンはスチール系と併用すれば強く、カモンスネークコンボも狙える。一発が大きいコードと言えるだろう。

コードE オススメチップ

ソード/ワイドソード/ロングソード/バブルショット/バブルブイ/バブルサイド

P.Aドリームソードとバブルスプレッドがあり、パネルアウト3からカモンスネークも可能、バリアブルソードもありと、攻め手には困らない。守りはユカシタモグラ3で。

コードF オススメチップ

フラッシュマン~V5/フレイムマン~V5 バリアブルソード/マグナム3

なんと言っても、強力なコンボを生み出せるフラッシュマンがでかい。そこからバリアブルソードやマグナム3につなげていこう。オーラもあるので、使い方次第では最強にも!?

コードG オススメチップ

ガイアブレード/ガイアソード/ガッツマン~V5/ポルターガイスト

ガイアブレードは上手く使えば一撃で500ダメージ以上も可能だ。ウッドスタイルならば入れてみる価値があるだろう。P.Aガッツシュートもあるので、一発逆転に向いている。

コードH オススメチップ

ガッツインパクト/グリーンロープ3/プリズム/NOビーム3/エアシューズ

変わったところで、グリーンロープ3からのガッツインパクト(コマンド)が狙えるぞ。プリズムにも注目したいが、拡散させるべきチップがない。追撃は他のコードで。

コードI オススメチップ

バッドスパイス2/マグナム3/プラズマボール3/ツナミ/オーラ/ランダムメテオ

単体ではそこそこ強いチップがあるが、コンボで考えると決め手がない。P.Aもないので、使い勝手はイマイチだ。あえて狙うならプラズマボール3からマグナム3のコンボ。

コードJ オススメチップ

キラーセンサー3/ジェラシー/バッドスパイス3/アカツナミ/プリズム

相手がチップを持っていれば無条件にダメージを与えられる、ジェラシーがミソ。キラーセンサー3とプリズムもあるので、他のコードとの組み合わせ次第では十分戦えるぞ。

コードK オススメチップ

キングマン~V5/シラハドリ/キラーズアイ/キラーセンサー1

Kのコードを持つチップは非常に少ない。キングマンも対戦ではさほど役に立たないので、きびしい。ただキラーズアイとシラハドリが救い。この2つを上手く使おう。

コードL オススメチップ

カースシールド1~3/サンクチュアリ/ユカシタモグラ3/パニックムード

使いどころが難しいが、P.Aエンドレスカースがあるぞ。チップの種類は多い方なので、ステルスマインやライトニングを当てられれば勝機はある。しかしメインにはなり得ない。

コード M オススメチップ

メタルマン〜V5／ムラマサブレード／ナビスカウト／カワリミ／ミストマン〜V5

ムラマサブレード、ナビスカウト、カワリミでP.Aボディガードが使える。さらにこの3種は、単体でも罠のように使えて強い。ナビチップも2種あり、弱点の少ないコードだ。

コード N オススメチップ

フレイムソード／アクアソード／エレキソード／バンブーソード／ポーン／ルーク

狙いはずばり、P.Aエレメントソード。ただし攻撃範囲がせまいので、当てる工夫が必要だ。また、ポーンとルークがそろっている唯一のコードでもある。鉄壁を作れるぞ。

コード O オススメチップ

オジゾウサン／キラーセンサー1・3／リカバリー300

相手の攻撃をひるませられる、オジゾウサンが特徴。キラーセンサーの連発もできるが、それ以外に狙うべき攻撃は少ない。オジゾウサンのためにサブとして入れる程度にしよう。

コード P オススメチップ

プラントマン〜V5／パンク／フミコミザン／フミコミクロス／パラディンソード

プラントマンとキラーセンサー3のコンボができ、P.Aもアクレツザンとエレメントソードがある、現時点の最強最有力候補。防御チップの少なさは＊コードでフォローだ。

コード Q オススメチップ

プリズム／フミコミクロス／バッドスパイス3／ホールメテオ

プリズムが最も使えるチップだが、プリズムを含んだコードの特性（？）として追撃向きのチップが少ない。プリズム目当てのサブ的なコードとして組み込むのがいいぞ。

コード R オススメチップ

リュウセイグン／クイックゲージ／ヘビーゲージ／カスタムソード

チップの種類が豊富なコードなので、攻撃も防御もそれなりにこなせる。戦略の中心になるのは、やはりリュウセイグンだろう。エリアスチール＊と合わせて使っていこう。

コード S オススメチップ

セレナード／ゴッドストーン／サラマンダー／ランダムメテオ

オーラ、バリア、スーパーキタカゼ、キラーセンサー2、マグナム3など対戦で有効なチップはひととおり揃っている。通常版ならばセレナードもあるので、オススメのコードだ。

コード T オススメチップ

サンダーボルト／ダークホール／スチールゼリー3／フミコミクロス

とても種類が少ないのでコンボが狙いづらく、単体でも強いチップはほとんどない。エレキスタイルであればサンダーボルト狙いで入れてもいいが、メリットは少ないぞ。

コード U オススメチップ

ティンパニー／ルーク／エアシューズ／オーラ／シラハドリ

攻撃はいまひとつだが、エアシューズやティンパニーなど、使い方次第ではおもしろいチップがある。Pなどの強いコードとからめて使い、相手の意表を突いてみよう。

コード V オススメチップ

プロトアームΣ・Ω／ナビスカウト／ランダムメテオ／リカバリー200・300

リカバリー系が充実している点以外、見るべきところが少ないコード。しかし、プロトアームの判明で俄然強くなった。ランダムメテオやナビスカウトもあるので、研究次第では!?

コード W オススメチップ

オールドウッド／クサムラステージ／プリズム／デスマッチ2・3

オールドウッドとクサムラステージのコンボが狙える。他にもデスマッチやサンドステージがあるので、地形に関する攻撃は強い。ナビスカウトもポイント高し。

コード X オススメチップ

フォルテ／フォルテアナザー／フォルテGS

フォルテチップしか存在しないコード。使うならば、ダークホールがある他のコードも入れるか、ダークライセンスをナビカスに組み込む必要がある。ウデが問われるぞ。

コード Y オススメチップ

リョウセイバイ／ヤマトマン〜V5／スチールゼリー1／クイックゲージ

通常版ならばリョウセイバイのために入れてみるのもいいぞ。そのときはヤマトマンも一緒に入れておこう。エリアスチールもあるので、サブ的なコードとしては優秀だ。

コード Z オススメチップ

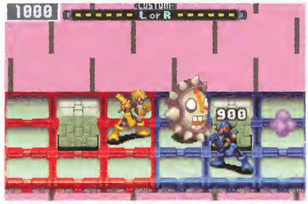
デルタレイエッジ／ランダムメテオ／スーパーキタカゼ／ゼウスハンマー

ランダムメテオやブーメラン3など、ずば抜けた威力はないが使いやすいチップが多く、安定している。ブラック版でなおかつ出し切れる自信があるなら、デルタレイエッジも○。

掟その2 自分が使いたい戦法を決めろ!!

ただ攻撃力が高いチップだけを並べても意味がない。自分がどんな戦法で戦いたいのか、そしてどんな戦法が有効なのか考えて、合うチップを"コード単位で" 選んでいこう。

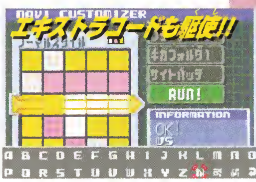
ここでいう戦法とは、すなわちコンボ。コンボが1種類だけでは弱いので、メインとして使うコンボを決め、それに多くチップを割き、さらにサブ的にもう1～2種類のコンボを組み込んでみるのがベスト。研究してみよう。


▲ナビで攻めるか、毒か、剣か!?

掟その3 ナビカスとの相性を考えろ!!

例えばナビカスにクイックゲージを入れているのに、フォルダにもクイックゲージを入れてしまっては意味がない。ギガフォルダを組み込んだのに、ギガチップを1枚しか入れないのも同様。ナビカスを最大限に活用して、少しでもフォルダの戦法が活きるように工夫しよう。

▼回復チップを入れないの なら、HP+のコードを。

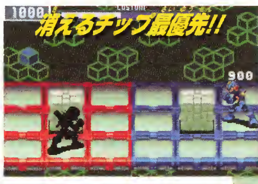




▲ウッド属性ならば、クサムラステージを活用せよ。

掟その4 防御チップはしぼって入れろ!!

対戦は15ターンまで戦い、決着がつかなかった場合は、より多くダメージを与えた方が勝者となる。そのため、体力を回復するヒマがあれば攻撃した方がよい。守りはカゲブンシンやユカシタモグラなどの無敵系にまかせ、すぐに反撃へ転じるのが賢い方法だ。フォルダに4枚程度入れよう。



▲ただし一部の攻撃はくらうので、過信は禁物。

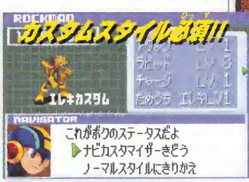
▼判定になると、残ったHPの量は関係ないのだ。



掟その5 理想のため、チップ集めはあきらめるな!!

コードをある程度統一してフォルダを作ろうとすると、どうしても手に入りづらいチップが出てくる。一部の敵を特定の条件で倒さなければならなかったり、チップトレーダーでしか出なかったりするものがそうだ。根気が必要だが、妥協しては強いフォルダを作れない。あきらめず挑戦せよ！

▼カスタムでしか入手できないコードも多数ある。





▲欲しいチップを友だちが持っていれば、通信だ!!

ここまでの全要素をふまえて次ページから作成例を公開!!



難易度 ★★★★☆

完全ブレイクロックマン

相手の防御を無視して連続攻撃を叩き込む、超強力なロックマン!!

対インビジブル、ブレイク、無敵なしチップを活用!!

対インビジブル性能を持つチップ。ブレイク性能を持つチップ。そして当てても相手が無敵状態にならないチップ。これらは通常のウイルス戦ではさほど効果はないが、対戦においては非常に効果が高い。そのチップをふんだんに使ったのが、このロックマンだ。

相手がインビジブルでも構わず攻撃を叩き込み、ガード状態でもブレイクして当てる。さらに当てた後に無敵が発生しないから、次の攻撃も確実にヒットするのだ！



◀その代表格がプラントマンやキラーセンサーなど。大会でもよく使われる有名なチップだ。

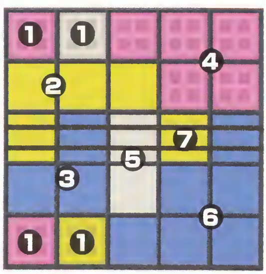
スタイル	エレキカスタム
HP	1200
ゲーム進行度	星5つ
レギュラーチップ	アイスステージ

フォルダ

チップ名	コード
ロングソード	R
ロングソード	R
フミコミクロス	R
フミコミクロス	R
ブーメラン3	P
ブーメラン3	P
ブーメラン3	P
ブーメラン3	P
プラズマボール3	P
プラズマボール3	P
プラズマボール3	P
プラズマボール3	P
キラーセンサー3	P
キラーセンサー3	P
キラーセンサー3	P
キラーセンサー3	P
スチールリベンジ	R
スチールリベンジ	R
クイックゲージ	*
カゲブンシン	*
カゲブンシン	*
200バリア	R
200バリア	R
200バリア	R
アイスステージ	*
プラントマン	P
プラントマンV2	P
プラントマンV3	P
プラントマンV4	P
ナビリサイクル	*

ナビカスタマイザー チップのオープン枚数をひたすら稼ぐ！

徹底的に連続攻撃するフォルダなので、どれだけチップをオープンできるかが勝負。あとはチャージショットのマヒ効果に期待しチャージ+1を、防御を考えてアンダーシャツとラッシュサポート、シールドを入れてみたぞ。



使用パーツ

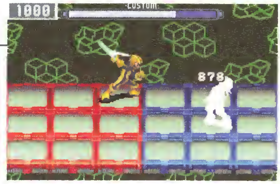
- ❶チャージ+1×4
- ❷カスタム+1
- ❸シールド
- ❹HP+200
- ❺アンダーシャツ
- ❻カスタム2
- ❼ラッシュサポート

エキストラコード 使用せず

※カスタマイズの際には、すべて圧縮コードやスピンパーツを使用。

CHECK 1 対カゲブンシン用に!!

フォルダの主力はプラントマンとキラーセンサー3だが、この2つのチップはカゲブンシン中の相手に効かない。
そこでカゲブンシン対策として、ソード系を入れてみたぞ。ラッシュサポートも発動するが、それはバトル中に1回だけ。2回目以降はソード系で斬りつけてやろう。



▲これでカゲブンシンを封じろ!!

CHECK 2 「無敵ナシ」だから連続ヒット!!

ブーメラン3はあまり目立たないが、実はこれもヒット後に無敵が発生しないチップ。プラントマンでマヒさせた後、ブーメラン3で追撃すれば無敵が発生しないので、そこからまたさらに追撃ができるぞ。合間にはさんで使ってみよう。
ただし攻撃範囲はエリアの端のみ。相手の位置には要注意だ。



▲細かくダメージを奪え！

CHECK 3 キラーセンサーのダメージ量アップ!!

キラーセンサー3の前にアイスステージを使っておけば、属性によってダメージが2倍になるぞ。ただでさえマヒからマヒへつなげる恐ろしいキラーセンサー3。そのダメージが2倍なれば、もう怖いものなしだ。



▲1発につき260ダメージ！　ただ足場がすべってしまう。

CHECK 4 プラントマンでマヒ→マヒ!!

最大の狙いがコレ。当てても無敵にならず、かつマヒさせるプラントマンとキラーセンサー3を交互に使用し、最大5連続で攻撃を加えるのだ!!　相手がガード状態かユカシタモグラ中ならばプラントマンから始め、インビジブル状態ならば対インビジブル性能を持つキラーセンサー3から始めよう。最初の一撃が決まれば、相手に逃れる術はない!!

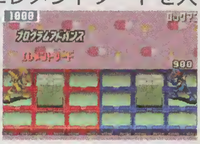




▲普通にキメても500以上、アイスステージの上なら900以上のダメージを狙える!!
◀最初の一撃は決めやすい！

バリエーション

Rのコードのチップの代わりに、コードPのP.Aアクレツザンやエレメントソードを入れ、すべてPと＊で揃えても強い。キラーセンサー3を集めるのがキビシイときは、代わりにブーメランを多用しよう。



▲ただ、すべてをPと＊で揃えると戦略が単調に。

対抗策

プラントマンは穴の上に触手を伸ばせない。エアシューズからデスマッチ2で穴の上に逃げれば、プラントマンをかわせる！　また、プラントマンに捕まっても、十字ボタンを連打すれば早く脱出できる。あきらめるな!!



▲とにかく最初の一撃を食らわないように!!

難易度 ★★★★★



必殺！乱舞ロックマン

みんなと同じ戦い方じゃつまらない。個性を求めるバトラー向きだ！

ガッツインパクトを意地でも当てる!!

ガッツインパクトのコマンド入力で出るロックマン乱舞。最初の一撃が当たれば全弾ヒットし、一気に計560ダメージも与えられる。見た目もかっこいいので、この攻撃を当てることにすべてを賭けてみたぞ。

乱舞は、目の前1マスと攻撃範囲がせまく、出るまでも遅いのが弱点。エリアスチールとマヒ系のチップでフォローしてみよう。もちろんまずは確実にコマンド入力、乱舞を出せるように練習するのが先決だぞ。



◀ガッツインパクトを実戦で使うプレイヤーはそういない。これで勝てれば絶対に目立つ!!

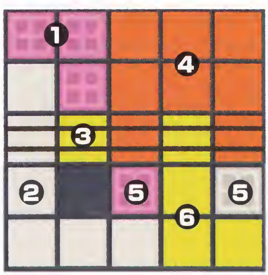
スタイル	アクアガッツ
HP	1000
ゲーム進行度	星4つ
レギュラーチップ	エリアスチール

フォルダ

チップ名	コード
ガッツインパクト	H
ガッツインパクト	H
ガッツインパクト	H
ガッツインパクト	H
グリーンロープ3	H
グリーンロープ3	H
グリーンロープ3	H
グリーンロープ3	H
キラーセンサー2	H
キラーセンサー2	H
キラーセンサー2	H
キラーセンサー2	H
キラーセンサー3	E
キラーセンサー3	E
キラーセンサー3	E
キラーセンサー3	E
スチールゼリー2	E
スチールゼリー2	E
スチールゼリー2	E
パネルスチール	*
パネルスチール	*
エリアスチール	*
エリアスチール	*
エリアスチール	*
カゲブンシン	*
カゲブンシン	*
ユカシタモグラ3	E
ユカシタモグラ3	E
アイスステージ	*
アイスステージ	*

ナビカスタマイザー ひるまずに前進するために！

乱舞は近づかなければ当たらない。そのためにスーパーアーマーとエアシューズを利用したいが、ふたつともサイトバッチの能力に含まれている。バグストッパーも組み込んで、バグを抑えて使ってみたぞ。



使用パーツ

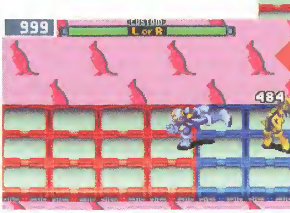
❶アタック+1
❷バグストッパー
❸ラッシュサポート
❹サイトバッチ（改造コード使用）
❺チャージ+1×2
❻カスタム1

エキストラコード 使用せず

CHECK 1 コンボでガッツインパクトの乱舞技を狙え!!

まずキラーセンサー2で相手をマヒさせて、すぐにエリアスチールで接近。マヒしているところをグリーンロープ3で縛ってから、落ち着いてガッツインパクトのコマンドを入力だ!! 乱舞のあとは相手に無敵が発生しないので、さらに追撃も可能。





▲グリーンロープまでは、急いで実行。うまくすべてが決まれば…。

◀いただき。エリアスチールは相手の位置で使い分けろ。

CHECK 2 アイスステージと使って属性コンボ!!

キラーセンサー3はアイスステージと共に使って、ダメージを稼ごう。キラーセンサーは連発するだけでコンボになるぞ。ただ、キラーセンサー3のEとキラーセンサー2のHは、通常版、ブラック版共になかなか入手しづらい。どちらのコードも他に有力なチップがあるので、何枚かは削ってもいいだろう。



▲最前列で決まれば乱舞も狙える!!

CHECK 3 スチール系はどれを使う!?

スチールゼリーは攻撃しつつエリアを奪えるが、エリアスチールとは違って、穴が開いているパネルは奪えない。状況によって使い分けよう。また、エリアスチールは相手エリアに障害物があると、そこで前進が止まってしまう。そんなときはパネルスチールで障害物を避けてパネルを奪い、前進だ。



▲近づくことが、戦略の絶対条件。

CHECK 4 ユカシタモグラの過信は×

ユカシタモグラはほとんどの相手の攻撃をかわせる。しかし、メテオ系やメタルマンなどの対地中攻撃性能を持つチップの攻撃は喰らってしまう。さらにドリルマンの地中攻撃を受けると、どんなにHPがあろうとほぼ一撃で倒されてしまうのだ。あまり過信せず、いつでも回避できる準備を。



▲カゲブンシンがないときに使用。

バリエーション

ガッツインパクトとキラーセンサー2共に、Gのコードも存在する。Gにはポルターガイストやガイアブレードもあるので、Hから代えるのもアリ。また、攻めの種類が寂しい。キラーセンサーを減らしてもいいぞ。



▲Gにはプラズマボールやガッツマンもあるぞ。

対抗策

ソード系の攻撃がないので、やはりカゲブンシンで決まり。それだけでこのフォルダのすべての攻撃をかわせるぞ。影になって逃げまくってやろう。また、スチール系にはスチールリベンジやルークで対抗し近づかせるな！



▲頼りになるカゲブンシン。必ず入れよう。



難易度 ★★★☆☆

フルアーマーロックマン

防御系チップ&パーツをとことん多用し、完全防備を目指したぞ!!

徹底的に守ってから一撃にかける!!

コードをCで統一し、サンクチュアリやバリアで守り抜く戦法だ。攻撃は防御を兼ねたカースシールドで行い、一撃必殺のP.Aエンドレスカースを狙うぞ。

さらにウッドスタイルの、クサムラステージでHPが自動回復する点に注目。大ダメージの攻撃はアンダーシャツで耐えて、減ったHPをクサムラステージで回復するのだ。非常に粘り強く戦えるぞ。エキストラコードも使用、HPも徹底的に上げて守りの要塞と化す!!



◀難易度は高いけど、耐えて耐えてエンドレスカースで一発逆転！ が理想の勝ち方なのだ。

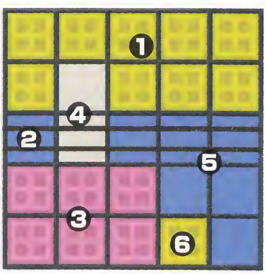
スタイル	ウッドシールド
HP	2800
ゲーム進行度	星5つ
レギュラーチップ	バリア

フォルダ

チップ名	コード
カースシールド1	C
カースシールド1	C
カースシールド1	C
カースシールド2	C
カースシールド2	C
カースシールド2	C
カースシールド3	C
カースシールド3	C
カースシールド3	C
ルーク	*
ルーク	*
ルーク	*
ルーク	*
オウエンカ	C
オウエンカ	C
オウエンカ	C
オウエンカ	C
ユカシタモグラ3	C
ユカシタモグラ3	C
ユカシタモグラ3	C
ユカシタモグラ3	C
バリア	C
バリア	C
バリア	C
バリア	C
サンクチュアリ	C
サンクチュアリ	C
サンクチュアリ	C
サンクチュアリ	C
クサムラステージ	*

ナビカスタマイザー　HPの上昇を最優先にプログラム!!

HP+パーツとHPアップのエキストラコードで、体力を上げた。そのかわり歩いたマスが毒沼になるバグが発生するが、それはマメにサンクチュアリを使って対処しよう。カスタム2は、やはりP.Aがある以上外せないパーツだ。



使用パーツ

❶HP+500
❷ブロック
❸HP+300
❹アンダーシャツ
❺カスタム2
❻ラピッド1

エキストラコード マックスHPを+1000

CHECK 1 エンドレスカースを連続攻撃に合わせる!!

唯一の攻撃手段はカース。しかし単体では威力が低いので、P.Aエンドレスカースに発展させよう。エンドレスカースは相手の攻撃を正面でガードしないと発動しない。単発の攻撃よりも、P.Aボディガードなど、連続で攻撃してくるにもの対して発動してみよう。



▲当たれば計1500ダメージ!!

CHECK 2 ルークでエリアスチール封じ!!

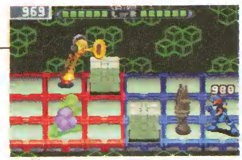
いくらバリアなどがあっても、さすがにエリアを1列2列と奪われてはきびしい。そんなときはルークを自陣の最前列に置こう。相手がエリアスチールを使っても、その列以降は奪われなくなるのだ。



◀まるで自エリアを守る「重し」のようだぞ。

CHECK 3 オウエンカ中は唯一の完全無敵!!

インビジブルやカゲブンシンよりも無敵状態になれるチップ、それがオウエンカ。演奏中は対インビジブル性能もソードもブレイク性能も、毒さえも無効化するのだ!! ルークの背後に置くなどして、できるだけ長く使えるようにしよう。



▲毒だってこのとおり。

CHECK 4 ユカシタモグラは他のチップと併用!!

バリアはユカシタモグラ中でも使用可能。よって、このフォルダで最も守った状態だと、バリア+ユカシタモグラ+ルーク+オウエンカ+サンクチュアリとなる。2重3重に守られているので、ちょっとやそっとではダメージを受けないのだ!!



▲見た目もインパクトあり!?

CHECK 5 いざと言う時の体力回復!!

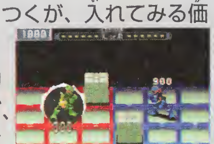
クサムラステージは、ウッドの特性を活かしてHPを自動回復させるために使用。アンダーシャツと組み合わせれば、HPが1になっても耐え、そこから回復するのだ。ピンチになったらクサムラステージを使おう!



◀ただし炎属性攻撃がきたらアウトなのだ。

バリエーション

バリアをオーラに変えれば、より守りが堅くなる。コードはバラつくが、入れてみる価値はあるぞ。また、エンドレスカースを発動させる自信がなければ、ヒートスプレッドなどを3セット入れてみてもイイ。



▲コードの種類を増やせば戦略は広がるぞ。

対抗策

オウエンカやルークはブレイク性能攻撃かポルターガイストで返そう。エンドレスカースは1発の攻撃力が低いため、オーラを張っておけば破られることはない。あとはポイズン系で、毒沼と合わせて自滅させよう。



▲オウエンカさえ壊せれば毒だけでも勝てる。

最強ロックマン&フォルダ作成例 4

難易度 ★★★★★



速攻! 閃光!! ロックマン

上手く決まれば、相手に何もさせずに勝利を勝ち取れる速攻型!!

フラッシュマンで攻撃をつなげ、瞬殺だ!!

フラッシュマンは対インビジブル性能を持っているので、攻撃を受け無敵中の相手にもヒットする。さらにマヒ効果も持っているので、無敵中だったはずの相手を、追撃可能なマヒ状態へと変えられるのだ。すなわち、どんな攻撃でもコンボにできるということ!

キラーセンサーでも同じ事ができるが、フラッシュマンの方が断然攻撃範囲が広く、当てやすい。この特性を活かして、ドンドン攻撃を当てていくロックマンに!!



◀フラッシュマンの秘めた可能性はすごい。閃光と共に、相手に地獄を見せつけろ!!

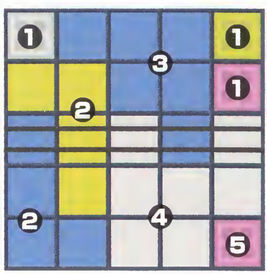
スタイル	ウッドカスタム
HP	1000
ゲーム進行度	星3つ
レギュラーチップ	クサムラステージ

フォルダ

チップ名	コード
ヒートショット	J
ヒートショット	J
ヒートショット	J
ヒートブイ	J
ヒートブイ	J
ヒートブイ	J
ヒートサイド	J
ヒートサイド	J
ヒートサイド	J
バッドスパイス3	F
マグナム3	F
マグナム3	F
マグナム3	F
マグナム3	F
ルーク	*
オーラ	F
オーラ	F
クサムラステージ	*
クサムラステージ	*
クサムラステージ	*
クサムラステージ	*
カワリミ	F
カワリミ	F
カワリミ	F
カワリミ	F
フラッシュマン	F
フラッシュマンV2	F
フラッシュマンV3	F
フラッシュマンV4	F
フルカスタム	*

ナビカスタマイザー 防御は捨ててオープン枚数をアップ!!

やはりコンボ狙いで、カスタム1を2個とカスタム2を入れ、スタイル能力と合わせてチップを10枚フルオープン状態に!! さらに相手の戦略を乱すため、メガクラス以上のチップを奪い去るビートサポートも入れてみたぞ。



使用パーツ

❶チャージ+1×3
❷カスタム1×2
❸カスタム2
❹ビートサポート
❺ラピッド+1

エキストラコード 使用せず

CHECK 1 ヒートスプレッドは確実に当てろ!!

同コード3つのP.Aは、コードが同じなのでフォルダに組み込みやすく、使い勝手がいい。ただヒートスプレッドは飛び道具ゆえに当てづらい。ここではフラッシュマンコンボの最後の一撃としてか、相手の障害物に当てるかして使おう。


▲10枚オープンだから揃う!!

CHECK 2 カワリミは絶対の防御チップ!?

ほぼすべての攻撃に耐えて反撃するカワリミ。かわせないのは毒やリョウセイバイぐらいで、あとは対インビジブル性能やブレイク性能を持ったオジゾウサンさえも返せるのだ。一発だけで言えば、オウエンカの無敵状態に次ぐ防御力なのだ。

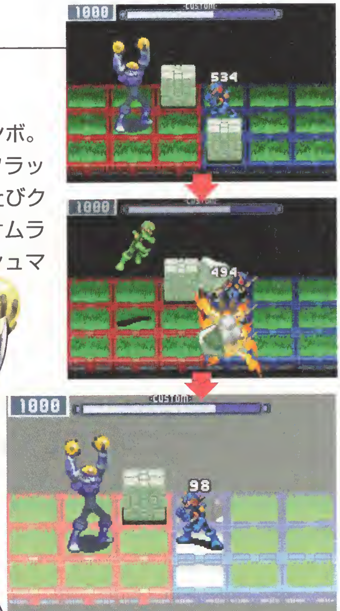

▲攻撃できないときに使用。

CHECK 3 フラッシュマンによる1000オーバーのコンボを決める!!

このフォルダ最大の狙いであるフラッシュマンコンボ。フラッシュマン→クサムラステージ→マグナム3→フラッシュマン→フルカスタムで次のターンへ行き、ふたたびクサムラステージ→マグナム3→フラッシュマン→クサムラステージ→マグナム3とつなぐのだ。最初のフラッシュマンが当たれば相手は逃げられないうえに、属性ダメージも利用しているので、約1300ダメージも与えられる壮絶なコンボ。

チップの出方によっては、フルカスタムのあとにクサムラステージ→ヒートスプレッドでもいいぞ。このコンボが1回でも決まれば勝ったも同然。あとは残ったチップでじわじわトドメを刺そう。




◀相手がインビジブル中でもお構いなし。
◀素早くクサムラ。そしてマグナム3!!
◀さらにフラッシュマンでマヒさせる!! 脱出不可能!!

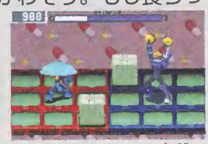
バリエーション

もしバリアブルソードのコマンド入力技・エレメントソニックを出せるのなら、マグナム3をすべてバリアブルソードに代えよう。エレメントソニックは4発全弾ヒットするので、さらにダメージが跳ね上がるぞ!


▲条件によっては2000ダメージも超える!!

対抗策

最初のフラッシュマンをカゲブンシンやバリアを使って意地でもかわそう。もし食らっても、あきらめずにマグナム3に対してタイミングガード(P41参照)をしてみよう。少しでもダメージを軽減できれば希望は残る。


▲インビジブルは間違っても使うな!!



難易度 ★★★☆☆

トリプルヒーローロックマン

ナビとそのP.Aで華麗に攻めるロックマン。舞台はヒーローだらけに！

ナビのP.Aで圧倒的に勝て!!

ダブルヒーローとダブルヒーロー、さらにグランプリパワーと、ナビを使ったP.Aをふんだんに取り入れたロックマン。見た目にも派手でかっこいいが、ナビを使ったP.Aは実際のところどれも強力。美しく、かつ圧倒的に戦えるだろう。

ただP.A以外の攻撃手段に乏しいので、そこは変幻自在のバリアブルソードでフォロー。最低でもソニックブームは出せるよう、コマンドを練習しておこう。



◀ナビチップ集めがやや難しいが、本書を読んでいるネットバトラーなら問題ないはず!?

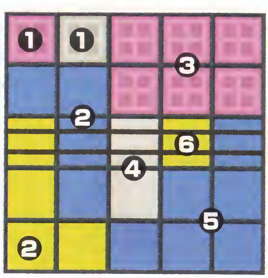
スタイル	ヒートブラザー
HP	1300
ゲーム進行度	星7つ
レギュラーチップ	クイックゲージ

フォルダ

チップ名	コード
イアイフォーム	B
イアイフォーム	B
カスタムソード	B
カスタムソード	B
カスタムソード	B
カスタムソード	B
バリアブルソード	B
バリアブルソード	B
バリアブルソード	B
バリアブルソード	B
ブラザーフッド1	*
ブラザーフッド1	*
ブラザーフッド1	*
ブラザーフッド2	*
ブラザーフッド2	*
ブラザーフッド2	*
クイックゲージ	*
カゲブンシン	*
カゲブンシン	*
クイックゲージ	*
スーパーキタカゼ	C
スーパーキタカゼ	C
スーパーキタカゼ	C
アタック+10	*
ブルース	B
ブルースV2	B
ブルースV3	B
ブルースV4	B
ナビリサイクル	*
ボウルマンV5	B

ナビカスタマイザー 禁断のギガチップ2枚使用!!

ギガチップを2枚入れたいが、パーツのギガフォルダもエキストラコードのギガ+1も同じ毒沼のバグが出てしまう。パーツならバグストッパーで抑えられるが、その分スペースが取られるので却下。バグを気にせずエキストラコードで！



使用パーツ

❶ラピッド+1×2
❷カスタム1×2
❸HP+300
❹アンダーシャツ
❺カスタム2
❻ラッシュサポート

エキストラコード ギガクラスの枚数を+1

CHECK 1 ダブルヒーローとダプルヒーローを組み込んだ!!

ダ「プ」ルヒーローはその名前はちょっとニセモノっぽいけれど、じつはダブルヒーローとあまり変わらず高性能。攻撃回数がダプルは7回、ダブルが10回の差だけなのだ。しかも発動にイアイフォームが必要ないので、出しやすい。よってここではイアイフォームをあえて少なめにして、ダブルをメインで使ってみるぞ。

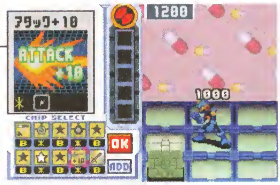




▲1発が70ダメージなので、ダプルは490ダメージ。
◀ダブルは700ダメージをエリア全体に与える。

CHECK 2 連発系P.Aに+10で超強化!!

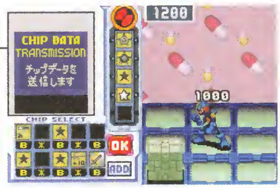
連発される攻撃にアタック+10を足すと、一発一発に+10されるため、トータルであなどれない破壊力になる。ダブルヒーローとダブルヒーローに足して使おう。ただ、それでも連発系は一発の攻撃力が低く、相手がオーラを張っていると破れない。そんなときは前もってスーパーキタカゼではがせ!!



▲ダブルなら計100ダメージ追加!

CHECK 3 ナビリサイクルでもP.A可能!!

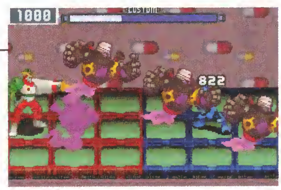
ナビを使うP.Aのなかでも、ビッグハート、ボディガード、そしてグランプリパワーの3種は、ナビの代わりにナビリサイクルを使っても発動可能だ。もちろん発動前にそのチップを使用していることが条件だが、これで強力なP.Aをガンガン出せるぞ。ここではグランプリパワーに使ってみよう!



▲全部*なので前後にもチップを。

CHECK 4 P.Aグランプリパワーでトドメ!!

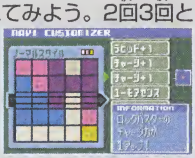
V5チップを使った隠しP.A、グランプリパワー。敵が1体ならば900ダメージも与えられるのだ。キングマン、ミストマンでも可能だが、V5チップならば通常版でもボウルマンが手に入るので、ボウルマンを選んだ。グランプリパワーも一応連発系なので、アタック+10を足してもいいぞ。



▲ナビが3体も出てきて豪華!!

バリエーション

ブラック版ならばナビスカウトのかわりにフォルダリターンを入れてみよう。2回3回とP.Aを連発できるぞ。バグの毒沼を避けたいならば、パーツのギガフォルダとバグストッパーを入れよう。長期戦向きになる。



▲バグを避けるなら、こんなプログラムになる。

対抗策

ダブル系はソード性能。グランプリパワーは最後のキングマンのみブレイク性能と対地中攻撃性能を持つ。ということは、インビジブルならばすべてかわせる。ただラッシュサポートがあるので、一回はダメージを覚悟。



▲あらかじめカワリミを仕込んでおいてもOK。

最強ロックマン&フォルダ作成例 6

難易度 ★★☆☆☆



ソード戦用ロックマン

ソード系しか使わないで勝つことは可能か？　答えはもちろんイエス!!

ソードだけでも極めれば強い!!

インビジブルよりも有利な場合が多く、注目されているカゲブンシン。現在、対戦ではかなりのネットバトラーが使っている防御チップだ。そして、そんな戦法に対抗すべく編み出したのがソード戦用ロックマン。カゲブンシン唯一の弱点、ソード系で斬りまくるのが狙い。ソード系はコードが比較的揃っており、P.Aもある。また、バリアブルソードの存在も強力だ。対カゲブンシンのみならず、さらに強くなる可能性も秘めているぞ。



◀コードPにはソード系が豊富に揃っている。ソード系で戦うならば、Pは欠かせないコード。

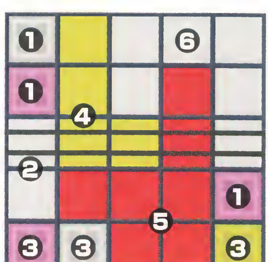
スタイル	ヒートガッツ
HP	1000
ゲーム進行度	星3つ
レギュラーチップ	エリアスチール

フォルダ

チップ名	コード
フレイムソード	P
フレイムソード	P
フレイムソード	P
フレイムソード	P
アクアソード	P
アクアソード	P
アクアソード	P
アクアソード	P
エレキソード	P
エレキソード	P
エレキソード	P
エレキソード	P
バンブーソード	P
バンブーソード	P
バンブーソード	P
バンブーソード	P
バリアブルソード	C
バリアブルソード	D
バリアブルソード	E
フミコミザン	P
フミコミザン	P
フミコミクロス	P
エリアスチール	*
エリアスチール	*
エリアスチール	*
メタルステージ	M
カワリミ	M
ナビスカウト	M
ムラマサブレード	M
パラディンソード	P

ナビカスタマイザー　遠距離戦に備えバスター強化!!

ムラマサとセットで使うためにアンダーシャツを組み込んだ。ブレイク性能を持つチップがないので、バスターにブレイクを。さらに遠距離戦に備えて、バスターをチャージとラピッドでパワーアップさせたぞ。



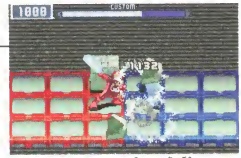
使用パーツ

❶チャージ+1×3
❷アンダーシャツ
❸ラピッド+1×3
❹カスタム1
❺ブレイクバスター
❻エアシューズ

エキストラコード　使用せず

CHECK 1 P.Aエレメントソードは超強力!!

P.Aエレメントソードは、全属性のソードで計4回斬りつける技。150×4の600ダメージだが、相手がノーマルスタイルでない限り、必ずどれかひと振りは2倍の属性ダメージを与える。よって計750ダメージも期待できる!!



▲しかもヒット後は無敵なし。

CHECK 2 ソニックブーム以上は出すべし!

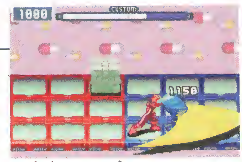
バリアブルソードはソードなのに飛び道具になる心強いチップ。コードが多少バラついてしまうが、入れておきたい。場合によっては、連発できるP.Aゼータバリアブルに発展させてもいい。



◀狙うは800ダメージのエレメントソニック!

CHECK 3 P.Aアクレツザンでも斬る!!

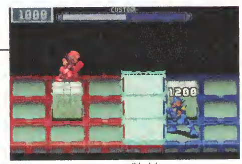
P.Aアクレツザンは、相手と同じヨコ列で2マス空けた場所から発動すれば計4ヒットし、600ダメージを与えられる。必要なチップが3種のわりには高性能で、チップ単体でも強い。またソードの中ではリーチも長いので、欠かせないぞ。



▲気持ちよく斬る!!

CHECK 4 とにかく間合いを縮めていこう!!

相手に下がって動き回られると、ソード系は当たりづらい。だから間合いを詰めることが大前提になる。エリアスチールで前進していこう。ナビカスのエアシューズがあるので、穴は気にせず進めるぞ。枚数をもっと増やしてもいい。



▲スキがあれば前進だ!!

CHECK 5 アンダーシャツで耐えてムラマサに望み!!

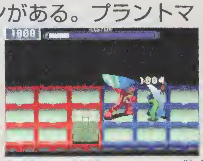
アンダーシャツでHP1まで耐えたら、ムラマサブレードの出番。999ダメージの刀で一発逆転を狙おう。そこまで追いつめられてなければ、P.Aボディーガードを発動。相手が手裏剣をよけてるスキに、他のチップでも攻撃しよう!



▲ここからがウデの見せ所!!

バリエーション

より確実にソードを当てたいならば、同じコードPのプラントマンがある。プラントマンで動きを封じてソードで斬るのだ!! あとはインビジブル対策が何もないので、キラーセンサー3を入れてもよい。



▲Pコードはとにかく選択肢が広いので有利だ。

対抗策

ベストはシラハドリでことごとく返すことだが、何枚も入れるのは難しい。インビジブル、もしくはユカシタモグラも使おう。相手を近づけないために、トップウを置くか、先にエリアを奪っておけばより安全だぞ。



▲ブレイク性能がないので、リフレクトでも可。



難易度 ★★☆☆☆

超持久型ロックマン

がっちり守りジワジワ攻める。毒をメインにした持久戦で勝ち抜け!!

毒とダークネスオーラで戦うブラック版専用ロックマン!!

前作で猛威をふるった毒→サンクチュアリ+オーラの防御型ロックマンを、『3』流にアレンジしてみたぞ。今回一番強力なオーラはブラック版限定のダークネスオーラ。よってブラック版限定の戦法となった。

攻撃のすべてをP.Aポイズンファラオに任せ、自分はひたすら守り抜く。前作よりも破壊力の高いチップが増えたので簡単にはいかないが、ナビカスも駆使すれば相当戦えるはず。また、オーラを守る秘策もあり……!!



◀他のチップやコンボが強化されたので、毒は弱くなった印象がある。しかしすべてはキミ次第!!

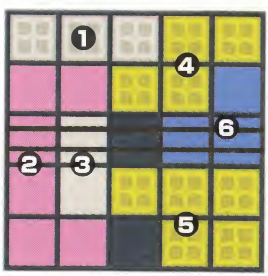
スタイル	ヒートシールド
HP	1300
ゲーム進行度	星4つ
レギュラーチップ	サンクチュアリ

フォルダ

チップ名	コード
ポイズンマスク	A
ポイズンマスク	A
ポイズンマスク	A
ポイズンフェイス	A
ポイズンフェイス	A
ポイズンフェイス	A
ポイズンアヌビス	A
ルーク	U
ルーク	U
ルーク	U
エリアスチール	*
エリアスチール	*
エリアスチール	*
パネルスチール	*
パネルスチール	*
ダークホール	*
デスマッチ2	O
デスマッチ2	O
デスマッチ2	O
エアシューズ	U
エアシューズ	U
オーラ	U
オーラ	U
スーパーキタカゼ	A
スーパーキタカゼ	A
サンクチュアリ	A
サンクチュアリ	A
ナビスカウト	A
ナビスカウト	A
ダークネスオーラ	A

ナビカスタマイザー ピンチは防御のパーツで切り抜ける!!

アンダーシャツとシールド、そしてピンチにHPを回復してくれるタンゴサポートと、防御で役立つパーツをフルに活用。さらに防御の要、サンクチュアリをレギュラーチップにするために、レギュラー+5も組み込んだぞ。



使用パーツ

❶レギュラー+5
❷タンゴサポート
❸アンダーシャツ
❹HP+100
❺HP+200
❻シールド

エキストラコード 使用せず

CHECK 1 P.Aポイズンファラオで長期戦!!

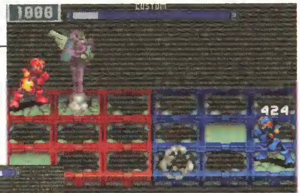
ポイズン系3種でP.Aポイズンファラオが最大のダメージ源。1秒で60ダメージも与えられるうえ、耐久力は300となかなかに高い。さらにスチール系で前進して相手エリア最後列に置いたり、ルークの後ろに置くなど、攻撃されない工夫をすれば完璧。万が一破壊されても、2セットあるので慌てるな。

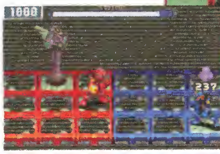


▲インビジブルにも効く！

CHECK 2 デスマッチで足場を奪い自分はエアシューズ!!

ポイズンファラオをもっと守るため、相手と離れたマスに設置後、デスマッチ2！　これでエリア一面に穴が開き、相手はポイズン像に近づけなくなる。強力なソード系や、目の前の直線上を飛ぶ攻撃から確実に守れるぞ。しかし自分も身動きを取れなくなってはツライ。エアシューズをあらかじめ使っておこう。



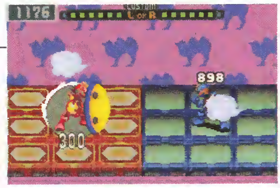


▲相手がステージを変えるチップを持っていると、破られてしまう。

◀エアシューズで移動!!

CHECK 3 ブラック版だけの超防御を見せろ!!

300までの攻撃を無効化するダークネスオーラを、サンクチュアリの上で使用！　すると計600ダメージまでの攻撃を無効化する、恐るべき防御が完成する。唯一怖いのはスーパーキタカゼだが、じつはスーパーキタカゼは攻撃チップ。発動直前にシールドを出しておくと、オーラやバリアを守れるのだ!!



▲相手が使うタイミングを読め!!

CHECK 4 ナビスカウトの前に…

ナビチップからはナビスカウトで身を守ろう。ただせっかくスカウトできたときに、相手がバリアやオーラ状態では効果半減。ナビチップを使われそうなタイミングで先にスーパーキタカゼを使い、相手が無防備になったところでスカウトしよう。これも相手の戦法を読んではじめて成功する技だ!!



▲はがすが勝ちなのだ!!

バリエーション

デスマッチ2を3に変えれば、コードUがあるのでより使いやすくなる。ただその場合は自陣も毒状態になるので、すかさずサンクチュアリを出そう。デスマッチ2がないとエアシューズも不要になるので、一緒に外せ。



▲天国と地獄。この状態を長くキープするべし。

対抗策

サンクチュアリはステージ変更系チップを多用してもみ消そう。ポイズンファラオはブレイク性能を持つチップならばすぐに破壊できる。ブレイクバスターでも一撃だぞ。あとは毒さえ効かないオウエンカ状態になって対抗！



▲まずはファラオ像を壊すことを最優先に。



難易度 ★★★☆☆

乱反射ロックマン

プリズムで攻撃を一面にまき散らし、圧倒的火力で押しまくる!!

ガンガン攻撃を散らしてウイルスにも圧勝!!

当たった攻撃を、まわり1マスに反射させるプリズム。その性能からわかるように、複数の敵が出てくるウイルス戦で真価を発揮するチップだ。

しかし、コツさえおさえればプリズムは対戦でも十分強い。そのコツとは、障害物に当たると誘爆する攻撃をプリズムに当てること。これで誘爆のヒットとプリズムの反射で2ヒットとなり、超破壊力となるのだ。あたり一面を炎や雷で包むロックマン、豪快に戦えるぞ!!



◀プリズムは設置してから1ターン経たないうちに消えてしまう。追撃は素早く行おう!!

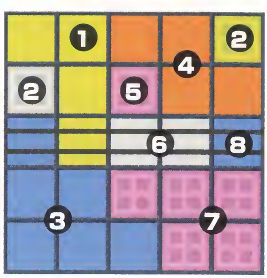
スタイル	エレキカスタム
HP	1200
ゲーム進行度	星2つ
レギュラーチップ	ルーク

フォルダ

チップ名	コード
ヒートショット	J
ヒートショット	J
ヒートショット	J
ヒートショット	J
ヒートブイ	J
ヒートブイ	J
ヒートブイ	J
ヒートブイ	J
ヒートサイド	J
ヒートサイド	J
ヒートサイド	J
ヒートサイド	J
バッドスパイス3	J
バッドスパイス3	J
キラーセンサー3	J
キラーセンサー3	J
キラーセンサー3	J
キラーセンサー3	J
ルーク	*
ルーク	*
プリズム	J
プリズム	J
カゲブンシン	J
カゲブンシン	J
アイスステージ	*
アイスステージ	*
クサムラステージ	*
クサムラステージ	*
クイックゲージ	J
サンダーボルト	*

ナビカスタマイザー わざとバグらせキューブを発射!!

一見普通のカスタマイズだが、じつはブレイクチャージをわざとラインからズラしている。こうすることでチャージ系のバグが発生、チャージショットでキューブを発射するようになるのだ。これでキューブをサンダーボルトの着弾点に!!



使用パーツ

1. カスタム1
2. ラピッド+1×2
3. カスタム2
4. ブレイクチャージ（改造コード使用）
5. チャージ+1
6. アンダーシャツ
7. HP+200
8. ブロック

エキストラコード 使用せず

CHECK 1 P.Aはプリズムで反射!!

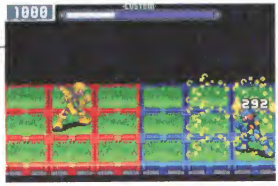
障害物や敵に当たると辺り一面誘爆するP.Aヒートスプレッドは、まさにプリズムに持ってこい。この誘爆とプリズムの反射で2ヒット、計600ダメージも与えられるぞ。あらかじめ地形をクサムラに変えてからなら、900ダメージもいく!!



◀相手がウッドだったら、もう目も当てられない。

CHECK 2 クサムラでまめに混乱をさそう!!

クサムラステージからバッドスパイスを使うと、毒のダメージに加えて相手を混乱状態にする。対戦では誰もがプリズムを置かせまいとしてくるはず。そこをバッドスパイスで混乱させ、そのスキにプリズムを設置するのだ。ヒートスプレッドでクサムラステージを燃やしたら、ふたたびクサムラを。



▲思い通りに動けなくなるのだ。

CHECK 3 属性ダメージも忘れずに!!

属性ダメージを狙い、キラーセンサーと定番のアイスステージも組み込んだ。さらにサンダーボルトもあるので、相手がアクアだったならば、こちらへ切り替えよう。ただし足場がすべり、プリズムを中央に設置できなくなる。先にプリズムだ。



◀地形を変えられる前に、どんどん攻撃しよう。

CHECK 4 ルークとプリズムにサンダーボルト!!

サンダーボルトは、エリア内にある設置物に落下し、その周囲1マスにダメージを与える。その特性を利用し、相手の周囲1マスにプリズムと障害物を並べて発射。すると、プリズムと障害物に落ちたサンダーボルトで2ヒット。さらにプリズムがサンダーボルトを反射して、計3ヒットにもなるのだ! 計630ダメージ、これでもし相手がアクアだったら……。ほぼ勝利は決まり。





▲障害物は、ルークかバグらせたキューブを利用しよう。
◀キューブは何回でも出るので、マメに使ってみよう。

バリエーション

拡散させる攻撃は、ヒートスプレッドでなくてもいい。プリズムに当たり、尚かつ相手にも当たる、攻撃範囲が広いものであればOKだ。ダブルヒーローや、前作同様ドリームソードなどソード系でも高ダメージを狙える。



▲相手の属性によってはバブルスプレッド。

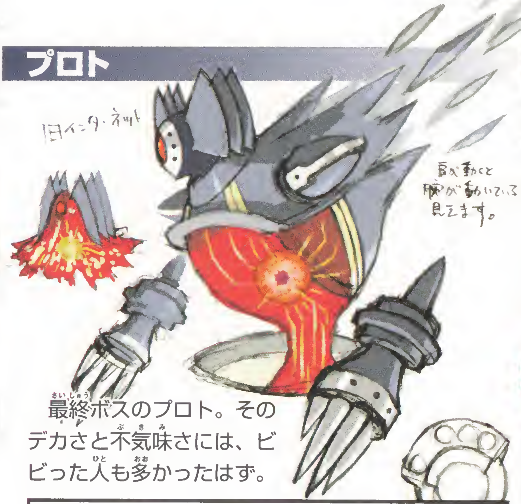
対抗策

やはりプリズムや障害物を置かせないことが大事。先にデスマッチ2を使い、穴だらけにしちゃおう。間に合わない場合は、インビジブルで消えるか、プリズムの落下地点へ先回りし、体当たりでプリズムを消そう。

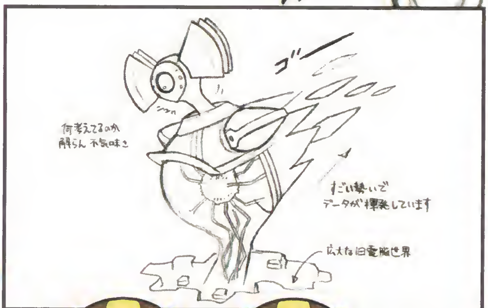


▲プリズムを投げたスキには反撃を試みよう!

プロト



最終ボスのプロト。そのデカさと不気味さには、ビビった人も多かったはず。



プラントマン

華麗でシャープなイメージのプラントマン。ボツイラストとは頭部や背中の触手のちがいが目立っているぞ。





かっこいいキャラたちは、こうして生まれた!! 設定イラスト

グランドスタイル

『3』から登場したスタイル、グランド。その3面設定図がこれ。ボツ画像では、ヘルメットのデザインが微妙にちがっている。



ギャラリー

ボツ画像つき

魅力的なキャラの創造過程をのぞいてみたぞ。P128のインタビューと合わせて読もう。

フラッシュマン

シャイニング・ブラウザ・クラッシャーという大胆な名前の技を持つフラッシュマン。肩の電球を取り外して、攻撃してくる。

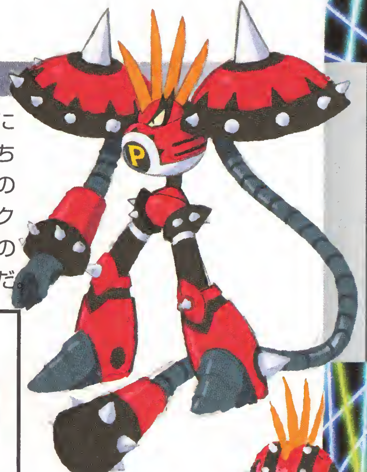


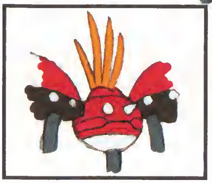


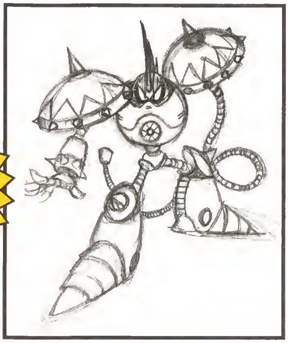
ボツ

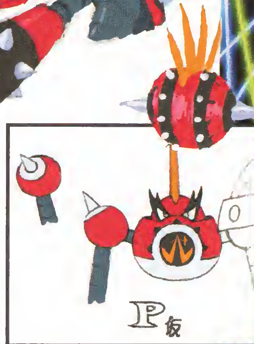
パンク

ブラック版のみに登場する名人の持ちナビ、パンク。右の設定画の胸のマーク(P)は、まだ仮りの状態のときのものだ。





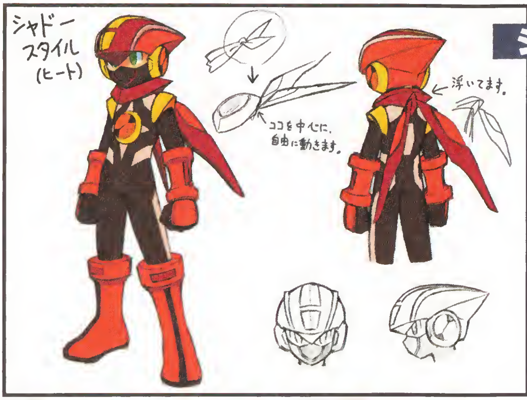




◀デザイン原案は、シリーズのプロデューサーである稲船氏の直筆。

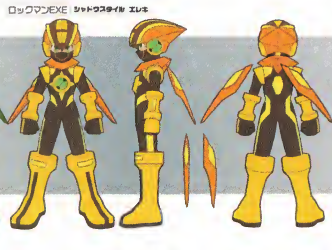
シャドースタイル

これも『3』から新登場のスタイル、シャドー。トレードマークのスカーフ部分には、細かい注意点が書き込まれている。









ダークマン

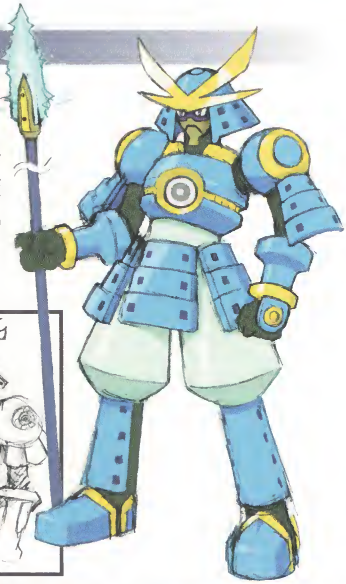
隠しシナリオに登場するボスナビ、ダークマン。制作過程で、デザインが大きく変更されていることがわかるぞ。

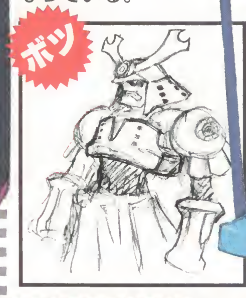




ヤマトマン

古風で暑苦しい(?)ナビ、ヤマトマン。兜や鎧の各所にさまざまな変更が加えられている。顔も凛々しくなっている。





セレナード

「神々しいイメージが出せた」と、デザイナーの石原氏もお気に入りなのが、このセレナード。髪の毛やベルトなど、細部までていねいに設定されているぞ。













バトルネットワーク ロックマンエグゼ3

最終データ

データは、知っているだけでは不十分!
その上で、どう活用するかが大切なのだ。
この最終データを、キミはどう活かすか!?



スタイルチェンジ
～法則完全公開～



おおまかな傾向は公開されていたが、細部は謎とされていたスタイルチェンジ。その法則が、ついに完全に明らかになった。
すべてのスタイルを体験して、レアなプログラムやチップを必ずゲットしよう！

判定法則

バトルごとに、各スタイルの傾向に応じたアクションをチェックし、そのポイントを加算。そして、そのバトルで一番ポイントが高かった傾向を1位に決定する（1位が複数ある場合は、すべて1位と判定）。スタイルチェンジが起こるまでのバトル回数分で、1位をいちばん多く取ったた傾向（現在と前回のスタイルは除く）にチェンジする。属性はランダム。

ガッツ傾向



ガッツ傾向の対象となるアクションは、バスターなど5種類。これらのアクションのたびにポイントが加算される。カスタムゲージ満タン時にバスターを連射すれば、ほぼ間違いなし!?

対象となるアクション	ポイント
ため撃ちを撃った	10
バスターを撃った	1
バスターを撃った（カスタムゲージ満タン時）	10
のけぞった	1
ガッツマシンガンを撃った	30

カスタム傾向



カスタム傾向の対象となるのは、チップを一度に多く使うアクション。同一ターンでチップを3枚選択し、なおかつP.Aを出せば、それだけで20+20=40ポイントという計算になるぞ。

対象となるアクション	ポイント
同一ターンでチップを2枚選択	5
同一ターンでチップを3枚選択	20
同一ターンでチップを4枚選択	50
同一ターンでチップを5枚選択	70
P.Aを発動した	20
ADDを使用した	30

ブラザー傾向



ブラザー傾向の対象となるのは、ナビチップの使用回数。これは1回のバトルを通してチェック。たとえば4回使ったとすると、45+50+40+40=175ポイントになる。

対象となるアクション	ポイント
ナビチップを使用（1枚目）	45
ナビチップを使用（2枚目）	50
ナビチップを使用（3枚目以上）	40

シールド傾向



シールド傾向は、防御や回復に関わるアクションをカウントする。1回のバトルを通して、右の7種類のアクションを行うたびに、そのポイントが加算されていくぞ。

対象となるアクション	ポイント
ガード系のチップを使った	55
バリア系のチップを使った	55
リカバリー系のチップを使った	40
のけぞる攻撃を一度も受けなかったとき	1
コマンドガードを使った	20
コマンドシールドを使った	20
コマンドリフレクトを使った	20

グランド傾向

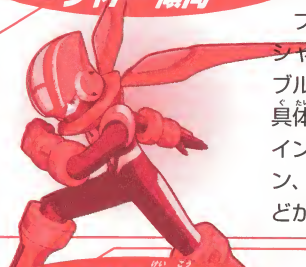


★通常版のみ

通常版のみに出現。グランド傾向の対象となるのは、パネル変化を起こすアクション。地形変化系のチップには、マグマステージなどの属性変化系だけでなく、デスマッチ系も含まれる。

対象となるアクション	ポイント
パネルアウト系のチップを使った	70
地形変化系のチップを使った	70

シャドー傾向



★ブラック版のみ

ブラック版のみに出現。シャドー傾向は、インビジブル系のアクションが対象。具体的なチップとしては、インビジブル、カゲブンシン、ユカシタモグラ1～3などが対象。

対象となるアクション	ポイント
インビジブル系のチップを使った	70
ショートインビジブルを使った	70

バグ傾向



バグ傾向は、バグの発生状態をチェックし、その合計ポイントで判定される。バグのレベルとその症状については、次のページでくわしく解説しているので参考にしてくれ。

対象となるアクション	ポイント
LV1のバグが1つ発生	20
LV2のバグが1つ発生	30
LV3のバグが1つ発生	40

狙ったスタイルに確実に進化するには

法則はわかったはず。が、その対象となるアクションを出しながら、なおかつ敵に勝利するとなると、やはり強敵相手では無理がある。狙ったスタイルに確実にチェンジしたいのなら、秋原エリア①②など、敵の弱いエリアでバトルしよう。

ちょっと面倒ではあるが、これがもっとも安全で確実な方法だぞ。



◀狙いに合わせて、戦法を絞り込んで戦え。

バグ ～発生条件とその症状～

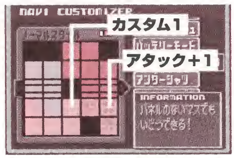
「エグゼ3」の大きな特徴であるナビカスタマイザーは、ロックマンを強化する上で必要不可欠なアイテムだ。しかし、一方で、ルールを破って使用すると、やっかいなバグを生み出す原因になる。

ここでは、バグの判定方法と、バグによって引き起こされる症状をすべて公開する。バグスタイルに進化するためにも、これらのデータをしっかり理解しておこう。

バグの判定方法

❶ルール違反を犯しているパーツをすべてチェックする

このページの下で紹介している5つのルールに違反しているパーツをすべてチェックして、違反の数をカウントする。この例の場合「アタック＋1」は1つ違反を、「カスタム1」は2つ違反を犯していることになる。



❷違反パーツをカテゴリー別に集計する

右ページの表に従って、違反の数をカテゴリー別に集計。この場合は、「アタック＋1」は「バスターの性能ダウン関連の違反で1ポイント」。「カスタム1」は「カスタム中のHP減少関連の違反で2ポイント」の違反をしていることになる。

❸そのカテゴリーのレベルに応じたバグが発生

各カテゴリー別に、違反ポイント数に応じたレベルのバグが発生。1個ならLV1、2個ならLV2、3個以上ならLV3のバグが発生する。この場合は、

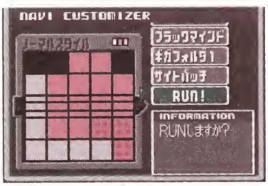
●「バスターの性能ダウン」のポイントがLV1で、「1／4の確率で空撃ち」というバグ

●「カスタム中のHP減少」のポイントがLV2で、「カスタム中にHPが減っていく」というバグ

この2つのバグが同時に発生することになる。

バグストッパーがあれば…

ナビカスタマイザーでどんなにたくさんルール違反をしても、バグストッパーが組み込まれている場合には、そのバグは発生しない。



ただし、エキストラコードによって発生するバグやバグスタイルのバグは、バグストッパーでは防ぐことはできない。この違いは、しっかり覚えておこう。

バグ発生の5つの要因

★同じ色のパーツが隣り合って並んでいる

★プログラムパーツがコマンドライン上にのっていない

★プラスパーツがコマンドライン上に置かれている

★まったく同じパーツや、同タイプのパーツが　2個以上使われている

同タイプとは、フロートシューズとシャドーシューズや、サポート系の3種のことを指すぞ。

★バグが混入したプログラムを使用している

右ページの下で紹介している4種のプログラムのみ、正しく組み込んでも専用のバグを誘発する。

カテゴリー別バグリスト

パーツ	対応するバグの種類と症状
スーパーアーマー ブロック シールド リフレクト カワリミマジック アンダーシャツ ユーモアセンス ブラックマインド シャドーシューズ フロートシューズ エアシューズ	**プレイヤーの移動制限** LV1：一方向（上）へ勝手に移動 LV2：一方向（下）へ勝手に移動 LV3：常に混乱状態になる
プレスプログラム エナジーチェンジ プロトスコープ HP+100 HP+200 HP+300 HP+500	**バトル中のHP減少** バトル中に勝手にHPが減少する。LVが上がるにしたがって、HPの減るスピードは速くなる。
レギュラー+5 カスタム1 カスタム2 メガフォルダ1 メガフォルダ2	**カスタム中のHP減少** カスタム中にHPが減少する。LVが上がるにしたがって、HPの減るスピードが速くなる。
クイックゲージ	**カスタムゲージ関連** カスタムゲージがヘビーゲージ状態になる（全LV共通）。

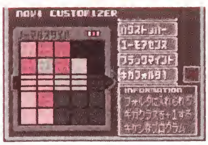
パーツ	対応するバグの種類と症状
セットグリーン セットアイス セットマグマ セットサンド セットメタル セットホーリー	**バトル画面でのパネル変化** LV1では、自エリアのノーマルパネルがヒビ状態に。LV2と3では自エリアのノーマルパネルが毒沼になる。
シノビダッシュ オイルボディ アイムフィッシュ バッテリーモード ジャングルランド	**敵とのエンカウント率アップ** 電脳世界の移動中に、敵とのエンカウント率が最大になる（全LV共通）。
ブレイクバスター アタック+1 ラピッド+1 チャージ+1	**バスターの性能ダウン** LV1はバスターが1／4の確率で空撃ちになり、LV2では確率が1／2に増加。LV3はバスターがメットガードに（回数制限あり）。
ラッシュサポート ビートサポート タンゴサポート	**サポーター関連** サポートキャラが出てこなくなる（全LV共通）
ブレイクチャージ ウエポンLV+1	**ため撃ちの性能変化** LV1は、ため撃ちでキューブが出現する。LV2は、ため撃ちが射程1マスの水鉄砲に。LV3は、ため撃ちが手品の花になる。
コレクターズアイ	**バトルのリザルト** バスティングレベルに関係なく、ゼニーしか手に入らない（全LV共通）。

バグが混入しているプログラムについて――

右の4種のプログラムパーツは、そのパーツ自体にバグが混入していて、正しく組み込んだ場合でも、そのプログラム固有のバグを発生する。これらのバグはかなり強力なものばかりなので、十分な注意が必要。

ギガフォルダ1、サイトバッチ、ダークライセンスは、バスターMAXと違って、組み込む際に改造コードが必要だが、この改造コードにもバグを抑える効力はない。バグを回避する唯一の方法は、バグストッパーをいっしょに組み込むことだけだ。

バスターMAX	バトル中、チップを勝手にどんどん使われてしまう。
ギガフォルダ1	歩くと、その足元のパネルが毒沼に変わっていく。
サイトバッチ	ロックマンのHPの最大値が半分になる。
ダークライセンス	カスタム画面で選べるチップの数が、通常より1枚減る。



◀強力なプログラムだが、よく見るとそこには「キケンなプログラム」との説明が……。

チップ&P.A性能リスト

300種類を優に越える「ロックマン エグゼ3」のチップとP.A。
そのさまざまな性能と特殊な効果をリストとしてまとめたぞ。
オリジナルコンボや対戦戦略を考える際に、大いに役立ててくれ！

性能リストの見方

◀当たり判定▶
A＝のけぞらない
B＝のけぞって無敵なし
C＝のけぞって無敵あり
D＝吹っ飛んで無敵なし
E＝吹っ飛んで無敵あり

◀設置の扱い▶
置＝置物として扱う
障＝障害物として扱う

◀HP▶
その設置物もしくは障害物のHP

◀追加効果▶
マヒ、混乱、ツタの3種類。
症状のレベルに応じて3段階ある。

◀ブレイク▶
ブレイク性能のあるものに●印を表示

◀対インビジ▶
対インビジブル性能があるものに●印を表示

◀地中攻撃▶
地中攻撃性能のあるものに●印を表示

◀ソード▶
ソード性能のあるものに●印を表示

◀パネル影響▶
塗替＝そのパネルを自陣に塗り替える
破壊＝そのパネルを破壊する
ヒビ＝そのパネルをヒビ状態にする
氷＝そのパネルを氷にする
マグマ＝そのパネルをマグマにする
砂＝そのパネルを砂にする
毒＝そのパネルを毒沼にする

スタンダード

ID	チップ名	攻撃力	属性	当たり判定	設置の扱い	HP	追加効果	ブレイク	対インビジ	地中攻撃	ソード	パネル影響	備考
1	キャノン	40	無	A	／	／	／	／	／	／	／	／	対戦のみ、あたりはC
2	ハイキャノン	60	無	A	／	／	／	／	／	／	／	／	対戦のみ、あたりはC
3	メガキャノン	80	無	A	／	／	／	／	／	／	／	／	対戦のみ、あたりはC
4	エアシュート1	20	無	D	／	／	／	／	／	／	／	／	
5	エアシュート2	30	無	D	／	／	／	／	／	／	／	／	
6	エアシュート3	40	無	D	／	／	／	／	／	／	／	／	
7	マグマキャノン1	90	炎	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
8	マグマキャノン2	120	炎	C	／	／	／	／	／	／	／	／	自エリアにマグマパネルがあると、攻撃力がアップし、貫通性能が追加される。
9	マグマキャノン3	150	炎	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
10	ボルカノキャノン	150	炎	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
11	ショットガン	30	無	A	／	／	／	／	／	／	／	／	
12	ブイガン	30	無	A	／	／	／	／	／	／	／	／	
13	サイドガン	30	無	A	／	／	／	／	／	／	／	／	
14	スプレッドガン	30	無	A	／	／	／	／	／	／	／	／	
15	バブルショット	60	水	A	／	／	／	／	／	／	／	／	
16	バブルブイ	60	水	A	／	／	／	／	／	／	／	／	
17	バブルサイド	60	水	A	／	／	／	／	／	／	／	／	
18	ヒートショット	40	炎	A	／	／	／	／	／	／	／	／	
19	ヒートブイ	40	炎	A	／	／	／	／	／	／	／	／	
20	ヒートサイド	40	炎	A	／	／	／	／	／	／	／	／	
21	ミニボム	50	無	A	／	／	／	／	／	／	／	／	
22	シングルボム	50	無	A	／	／	／	／	／	／	／	／	
23	ダブルボム	50	無	A	／	／	／	／	／	／	／	／	
24	トリプルボム	50	無	A	／	／	／	／	／	／	／	／	

ID	チップ名	攻撃力	属性	当たり判定	設置の扱い	HP	追加効果	ブレイク	対インビジ	地中攻撃	ソード	パネル影響	備考
25	ホウガン	160	無	C	／	／	／	●	／	●	／	破壊	
26	コオリホウガン	120	水	C	／	／	／	●	／	●	／	氷	
27	ヨウガンホウガン	140	炎	C	／	／	／	●	／	●	／	マグマ	
28	ブラックボム1	120	炎	C	置	100	／	※	／	／	／	／	直撃の場合はブレイク性能あり
29	ブラックボム2	170	炎	C	置	100	／	※	／	／	／	／	直撃の場合はブレイク性能あり
30	ブラックボム3	220	炎	C	置	100	／	※	／	／	／	／	直撃の場合はブレイク性能あり
31	ソード	80	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
32	ワイドソード	80	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
33	ロングソード	80	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
34	フレイムソード	130	炎	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
35	アクアソード	150	水	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
36	エレキソード	130	電	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
37	バンブーソード	140	木	B	／	／	／	／	／	／	●	／	
38	カスタムソード	※	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	カスタムゲージの幅に比例。最大256。
39	バリアブルソード	160	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	コマンドによる攻撃は範囲が変わるだけで他は同じ。エレメントソニックのみ、属性が炎・水・電気・木の順に変化。あたりは1～3発目はB、4発目はC。
40	フウアツケン	100	無	A	／	／	／	／	／	／	●	／	
41	フミコミザン	130	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
42	フミコミクロス	130	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
43	イアイフォーム	240	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
44	ショックウェーブ	60	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
45	ソニックウェーブ	80	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
46	ダイナウェーブ	100	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
47	グレートウェーブ	190	無	C	／	／	／	／	／	●	／	ヒビ	
48	ガッツパンチ	80	無	D	／	／	／	※	／	／	／	／	コマンドで飛ばすとブレイク性能ありに
49	ガッツストレート	100	無	D	／	／	／	※	／	／	／	／	コマンドで飛ばすとブレイク性能ありに
50	ガッツインパクト	160	無	D	／	／	※	※	／	／	／	／	コマンドでブレイク性能ありの5連続攻撃。1～4発目は攻撃力100、マヒ1ありで当たりはA。5発目は攻撃力160で当たりはD。
51	ダッシュアタック	90	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
52	バーニングボディ	130	炎	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
53	ダッシュコンドル	180	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
54	バーニングクロス	150	炎	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
55	ラビリング1	20	電	A	／	／	マヒ1	／	／	／	／	／	
56	ラビリング2	40	電	A	／	／	マヒ2	／	／	／	／	／	
57	ラビリング3	60	電	A	／	／	マヒ3	／	／	／	／	／	
58	アイスウェーブ1	80	水	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
59	アイスウェーブ2	100	水	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
60	アイスウェーブ3	140	水	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
61	ヨーヨー1	40	無	B	／	1	／	／	／	／	●	／	ヨーヨー自体はHP1でガード状態
62	ヨーヨー2	50	無	B	／	1	／	／	／	／	●	／	ヨーヨー自体はHP1でガード状態
63	ヨーヨー3	60	無	B	／	1	／	／	／	／	●	／	ヨーヨー自体はHP1でガード状態
64	エアストーム1	50	無	B	／	／	／	／	／	／	／	／	サンドパネル上では3HITに
65	エアストーム2	60	無	B	／	／	／	／	／	／	／	／	サンドパネル上では3HITに
66	エアストーム3	70	無	B	／	／	／	／	／	／	／	／	サンドパネル上では3HITに
67	ビーアロー1	100	電	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
68	ビーアロー2	130	電	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
69	ビーアロー3	160	電	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
70	ラットン1	80	無	A	／	／	／	／	／	／	／	／	対戦のみ、あたりはC
71	ラットン2	100	無	A	／	／	／	／	／	／	／	／	対戦のみ、あたりはC
72	ラットン3	120	無	A	／	／	／	／	／	／	／	／	対戦のみ、あたりはC
73	ラットンハナビ	230	無	C	置	200	／	／	／	／	／	／	ラットンハナビ自体は無属性。炎攻撃が当たると発進。
74	ツナミ	80	水	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
75	アカツナミ	90	炎	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
76	ドロツナミ	100	木	B	／	／	／	／	／	／	／	／	
77	トルネード	20	無	B	／	／	／	／	／	／	／	／	サンドパネル上では16HITに
78	バッドスパイス1	80	木	A	／	／	混乱1	／	／	／	／	／	

ID	チップ名	攻撃力	属性	[illegible]	[illegible]	HP	[illegible]	ブレイク	[illegible]	[illegible]	ソード	パネル変化	備考
79	バッドスパイス2	110	木	A	／	／	混乱1	／	／	／	／	／	
80	バッドスパイス3	140	木	A	／	／	混乱1	／	／	／	／	／	
81	ヘビーシェイク1	90	無	C	／	／	／	●	／	／	／	／	
82	ヘビーシェイク2	110	無	C	／	／	／	●	／	／	／	／	
83	ヘビーシェイク3	140	無	C	／	／	／	●	／	／	／	／	
84	NOビーム1	200	無	A	／	／	マヒ1	／	／	／	／	／	
85	NOビーム2	260	無	A	／	／	マヒ1	／	／	／	／	／	
86	NOビーム3	300	無	A	／	／	マヒ1	／	／	／	／	／	
87	ブレイクハンマー	100	無	C	／	／	／	●	／	／	／	／	
88	カンケツセン	200	水	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
89	グリーンロープ1	50	木	A	／	／	ツタ1	●	／	●	／	／	
90	グリーンロープ2	70	木	A	／	／	ツタ2	●	／	●	／	／	
91	グリーンロープ3	90	木	A	／	／	ツタ3	●	／	●	／	／	
92	ブーメラン1	60	木	B	／	／	／	／	／	／	／	／	
93	ブーメラン2	80	木	B	／	／	／	／	／	／	／	／	
94	ブーメラン3	100	木	B	／	／	／	／	／	／	／	／	
95	ポイズンマスク	12／秒	無	A	／	／	／	●	●	／	／	／	お面本体の接触攻撃力は100、あたりはE。お面のHPはガード状態の1。
96	ポイズンフェイス	12／秒	無	A	／	／	／	●	●	／	／	／	
97	ストーンアーム1	100	無	C	置	／	※	※	／	／	／	／	直撃もウェーブも攻撃力は同じ。ブレイク性能は直撃のみあり。画面震動で相手エリアに移動不可の効果を与える。
98	ストーンアーム2	150	無	C	置	／	※	※	／	／	／	／	
99	ストーンアーム3	200	無	C	置	／	※	※	／	／	／	／	
100	カースシールド1	160	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
101	カースシールド2	210	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
102	カースシールド3	260	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
103	マグナム1	120	炎	C	／	／	／	／	／	●	／	破壊	
104	マグナム2	150	炎	C	／	／	／	／	／	●	／	破壊	
105	マグナム3	180	炎	C	／	／	／	／	／	●	／	破壊	
106	プラズマボール1	30	電	B	置	10	／	／	／	／	／	／	
107	プラズマボール2	60	電	B	置	30	／	／	／	／	／	／	
108	プラズマボール3	90	電	B	置	50	／	／	／	／	／	／	
109	ランダムメテオ	100	炎	C	置	／	／	／	／	●	／	／	杖のHPは40
110	ホールメテオ	100	炎	C	置	／	／	／	／	●	／	／	杖のHPは60
111	シュートメテオ	100	炎	C	置	／	／	／	／	●	／	／	杖のHPは80
112	ニードルマシン1	30	無	A	置	10	／	／	／	／	／	／	
113	ニードルマシン2	40	無	A	置	50	／	／	／	／	／	／	
114	ニードルマシン3	50	無	A	置	100	／	／	／	／	／	／	
115	トーテム1	100	炎	C	置	50	／	／	／	／	／	／	トーテム本体の属性は木、回復は120×1回。
116	トーテム2	140	炎	C	置	50	／	／	／	／	／	／	トーテム本体の属性は木、回復は120×2回。
117	トーテム3	180	炎	C	置	50	／	／	／	／	／	／	トーテム本体の属性は木、回復は120×3回。
118	キラーセンサー1	100	電	A	置	／	マヒ1	●	●	／	／	／	キラーセンサー本体のHPは40
119	キラーセンサー2	130	電	A	置	／	マヒ1	●	●	／	／	／	キラーセンサー本体のHPは60
120	キラーセンサー3	130	電	A	置	／	マヒ1	●	●	／	／	／	キラーセンサー本体のHPは80
121	スチールゼリー1	90	水	C	／	／	／	／	／	／	／	塗替	
122	スチールゼリー2	130	水	C	／	／	／	／	／	／	／	塗替	
123	スチールゼリー3	170	水	C	／	／	／	／	／	／	／	塗替	
124	ポーン	90	無	C	障	10	／	／	／	／	●	／	本体はガード状態
125	ナイト	150	無	C	障	300	／	／	／	／	／	ヒビ	本体はガード状態
126	ルーク	－	無	C	障	500	／	／	／	／	／	／	本体はガード状態
127	ブラザーフッド1	10	無	B	置	40	／	／	／	／	／	／	対戦のみ、あたりはC
128	ブラザーフッド2	－	無	－	置	40	／	／	／	／	／	／	
129	カウントボム	150	無	C	置	50	／	※	／	／	／	／	本体をパンチなどで押し当てるとブレイク性能ありに
130	ステルスマイン	300	無	C	障	／	／	／	●	●	／	／	
131	バンブーランス	130	木	B	／	／	／	／	／	／	／	／	当たった敵を前にふっ飛ばす
132	カモンスネーク	40	木	B	／	／	／	／	／	／	／	／	
133	メットガード	40	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	敵の攻撃を跳ね返して衝撃波を発生

ID	チップ名	攻撃力	属性	当たり判定	設置の扱い	HP	追加効果	ブレイク	対インビジ	地中攻撃	ソード	パネル変化	備考
134	パネルアウト1	10	無	B	／	／	／	／	／	●	／	破壊	
135	パネルアウト3	10	無	B	／	／	／	／	／	●	／	破壊	
136	パネルスチール	10	無	B	／	／	／	／	／	●	／	塗替	
137	エリアスチール	10	無	B	／	／	／	／	／	●	／	塗替	
138	スチールパニシュ	40	無	C	／	／	／	●	●	●	／	／	
139	スチールリベンジ	80	無	C	／	／	／	●	●	●	／	／	
140	ストーンキューブ	－	無	C	障	200	／	●	／	／	／	／	敵にぶつけたときの攻撃力は200
141	プリズム	－	無	C	置	／	／	※	※	※	※	※	攻撃性能は当たった攻撃のものを反映
142	トップウ	0	無	A	置	80	／	／	／	／	／	／	サンドパネル上を通ると攻撃力発生
143	スイコミ	0	無	A	置	80	／	／	／	／	／	／	サンドパネル上を通ると攻撃力発生
144	オウエンカ	－	無	－	置	40	※	／	／	／	／	／	音楽中、プレイヤーを無敵に
145	ディスコード	－	無	A	置	40	※	／	●	●	／	／	音楽中、相手を混乱に
146	ティンパニー	－	無	A	置	40	※	／	●	●	／	／	音楽中、相手を移動不可に
147	リカバリー10	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
148	リカバリー30	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
149	リカバリー50	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
150	リカバリー80	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
151	リカバリー120	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
152	リカバリー150	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
153	リカバリー200	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
154	リカバリー300	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
155	パネルリターン	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
156	ヘビーゲージ	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
157	クイックゲージ	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
158	パニックムード	0	無	A	／	／	※	●	●	／	／	／	自分が混乱中なら相手に混乱3を付与
159	デスマッチ1	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	ヒビ	
160	デスマッチ2	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	破壊	
161	デスマッチ3	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	毒	
162	コピーダメージ	0	無	A	／	／	／	／	／	／	／	／	
163	インビジブル	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
164	カゲブンシン	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
165	ユカシタモグラ1	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
166	ユカシタモグラ2	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
167	ユカシタモグラ3	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
168	エアシューズ	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
169	バリア	－	無	／	／	10	／	／	／	／	／	／	
170	１００バリア	－	無	／	／	100	／	／	／	／	／	／	
171	２００バリア	－	無	／	／	200	／	／	／	／	／	／	
172	オーラ	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
173	スーパーキタカゼ	0	無	A	／	／	／	／	／	／	／	／	
174	メットール	※	無	C	／	／	／	／	／	※	／	※	メットールSPのみ地中にも当たり、パネルをヒビにする。
175	ラビリー	※	電	A	／	／	※	／	／	／	／	／	追加効果は、ラビリーはマヒ1、ハイラビリーはマヒ2、メガラビリー・ラビリーSPはマヒ3。
176	ガルー	※	炎	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
177	スウォーディン	※	※	C	／	／	／	／	／	／	●	／	属性はスウォーディンとスウォーディンSPが無、スウォードラが炎、スウォータルが水。
178	ジェリー	※	※	C	／	／	／	／	／	／	／	／	属性は、ジェリーとジェリSPは水、ジェリーヒートは炎、ジェリーアースは木。
179	チャマッシュ	※	木	A	／	／	※	／	／	／	／	／	追加効果は、チャマッシュが混乱1、キマッシュが混乱2、クロマッシュとチャマッシュSPが混乱3。
180	モモグラン	※	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
181	キラーズアイ	※	電	A	／	／	※	●	●	／	／	／	追加効果は、キラーズアイがマヒ1、デモンズアイとジョーカーズアイがマヒ2、キラーズアイSPがマヒ3。
182	ドリームビット(ビット)	※	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
	(メラル)		炎	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
	(ラピア)		水	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
	(ボルト)		電	C	／	／	／	／	／	／	／	ヒビ	

No.174～182の飼育系チップの攻撃力は、飼育機内の数値を反映する。

ID	チップ名	攻撃力	属性	当たり判定	設置の扱い	HP	追加効果	ブレイク	対インビジ	地中攻撃	ソード	パネル影響	備考
	(モス)		木	A	／	／	ツタ3	●	／	●	／	／	
	(ビットSP)		無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
183	ダークホール	－	無	／	置	／	／	／	／	／	／	／	
184	ホーリーパネル	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
185	マグマステージ	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
186	アイスステージ	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
187	クサムラステージ	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
188	サンドステージ	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
189	メタルステージ	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
190	サンクチュアリ	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
191	カワリミ	100	無	B	／	／	／	／	／	●	●	／	
192	シラハドリ	100	無	B	／	／	／	／	／	／	●	／	
193	ナビスカウト	－	無	－	／	／	／	／	／	／	／	／	
194	バッドメディスン	※	無	A	／	／	／	※	※	※	※	／	攻撃力はリカバリーの数値の2倍。相手の状態に関わらずHPを減少させる。
195	アタック+10	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
196	ファイア+30	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
197	アクア+30	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
198	エレキ+30	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
199	ウッド+30	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
200	ナビ+20	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	

ロックバスター＆チャージショット性能について

ロックマンの通常の武器であるバスターとチャージショットの性能についても、チップ同様、性能を紹介しておくぞ。

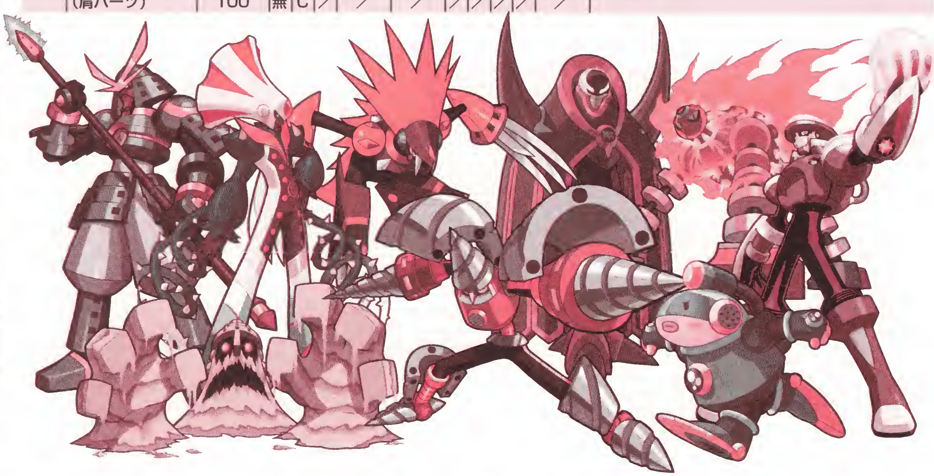
ロックバスター	属性はなし。攻撃力や性能はアタック+1やブレイクバスターなどで変化。当たり判定はA。
チャージショット	攻撃力はバスターの10倍。ブレイクチャージを装備するとブレイク性能がつく。当たり判定はA。
火炎放射	炎属性。攻撃力はウエポンLV+1で変化。当たり判定はC。
アクアショット	水属性。攻撃力はウエポンLV+1で変化。当たり判定はA。
ラビリング	電気属性。攻撃力はウエポンLV+1で変化。当たり判定はA。追加効果でマヒ1を与える。
コガラシ	木属性。攻撃力はウエポンLV+1で変化。当たり判定はB。サンドパネル上ではヒット数が2倍に。



メガクラス

ID	チップ名	攻撃力	属性	当たり判定	障害物扱い	HP	追加効果	ブレイク	対インビジ	地中ヒット	ソード	パネル効果	備考
1	ムラマサブレード	※	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	攻撃力は減っているHPの数値。上限は999。
2	パラディンソード	180	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
3	ゼウスハンマー	250	無	C	／	／	／	●	／	／	／	／	
4	プロミネンス	220	炎	C	／	／	／	／	／	／	／	／	炎属性専用チップ。
5	サラマンダー	300	炎	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
6	チカスイミャク	180	水	C	／	／	／	／	／	●	／	※	水属性専用チップ。穴より右のマスにはヒビを入れる。
7	ダイフンスイ	240	水	C	／	／	／	／	／	●	／	※	
8	ライトニング	160	電	C	／	／	／	／	／	／	／	／	電気属性専用チップ
9	サンダーボルト	210	電	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
10	ガイアソード	※	木	C	／	／	／	／	／	／	●	／	木属性専用チップ。攻撃力は、100+"後に選んだ攻撃チップ分"。
11	ガイアブレード	※	木	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
12	リュウセイグン	40	炎	C	／	／	／	／	／	●	／	／	
13	オジゾウサン	200	無	C	障	10	／	●	●	●	／	／	表示は無属性だが、実際の攻撃は電気属性。
14	ポイズンアヌビス	10／秒	無	A	置	50	／	●	●	／	／	／	
15	ゴッドストーン	150	無	C	／	／	／	●	／	／	／	／	
16	オールドウッド	※	木	B	／	／	／	／	／	／	／	／	攻撃力は、100+"クサムラパネルの数×20"
17	ジェラシー	100	無	C	／	／	／	●	●	●	／	／	喰らった側は持っているチップがなくなる
18	ポルターガイスト	150	無	C	／	／	／	●	／	／	／	／	
19	ドリームオーラ	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
20	フルカスタム	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
21	アタック+30	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
22	ナビ+40	－	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
23	ロール	20	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	ハートによる回復値は30
24	ロールV2	30	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	ハートによる回復値は50
25	ロールV3	40	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	ハートによる回復値は80
26	ガッツマン	50	無	C	／	／	／	／	／	●	／	ヒビ	
27	ガッツマンV2	70	無	C	／	／	／	／	／	●	／	ヒビ	
28	ガッツマンV3	90	無	C	／	／	／	／	／	●	／	ヒビ	
29	ガッツマンV4	100	無	C	／	／	／	／	／	●	／	ヒビ	
30	ブルース	160	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
31	ブルースV2	180	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
32	ブルースV3	200	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
33	ブルースV4	220	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
34	フラッシュマン	50	電	A	／	／	マヒ1	●	●	／	／	／	
35	フラッシュマンV2	70	電	A	／	／	マヒ2	●	●	／	／	／	
36	フラッシュマンV3	90	電	A	／	／	マヒ3	●	●	／	／	／	
37	フラッシュマンV4	120	電	A	／	／	マヒ3	●	●	／	／	／	
38	ビーストマン	40	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
39	ビーストマンV2	50	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
40	ビーストマンV3	60	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
41	ビーストマンV4	70	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
42	バブルマン	20	水	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
43	バブルマンV2	20	水	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
44	バブルマンV3	20	水	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
45	バブルマンV4	20	水	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
46	デザートマン	120	無	C	／	／	／	／	／	／	／	砂	
47	デザートマンV2	140	無	C	／	／	／	／	／	／	／	砂	
48	デザートマンV3	160	無	C	／	／	／	／	／	／	／	砂	
49	デザートマンV4	180	無	C	／	／	／	／	／	／	／	砂	
50	プラントマン	20	木	B	／	／	ツタ1	●	／	●	／	／	
51	プラントマンV2	30	木	B	／	／	ツタ2	●	／	●	／	／	
52	プラントマンV3	40	木	B	／	／	ツタ3	●	／	●	／	／	
53	プラントマンV4	50	木	B	／	／	ツタ3	●	／	●	／	／	
54	フレイムマン	120	炎	C	／	／	／	／	／	／	／	／	

ID	チップ名	攻撃力	属性	[illegible]	[illegible]	HP	追加効果	ブレイク	[illegible]	地中攻撃	ソード	パネル影響	備考
55	フレイムマンV2	150	炎	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
56	フレイムマンV3	180	炎	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
57	フレイムマンV4	210	炎	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
58	ドリルマン	70	無	C	／	／	／	※	／	※	／	※	ブレイク性能は、ドリルはあり、ガレキはなし。地中攻撃性能は、パネルクラッシャーのみあり。パネル影響は、パネルクラッシャーのみ破壊。
59	ドリルマンV2	90	無	C	／	／	／	※	／	※	／	※	
60	ドリルマンV3	110	無	C	／	／	／	※	／	※	／	※	
61	ドリルマンV4	130	無	C	／	／	／	※	／	※	／	※	
62	メタルマン	100	無	C	／	／	／	●	／	●	／	破壊	
63	メタルマンV2	130	無	C	／	／	／	●	／	●	／	破壊	
64	メタルマンV3	160	無	C	／	／	／	●	／	●	／	破壊	
65	メタルマンV4	190	無	C	／	／	／	●	／	●	／	破壊	
66	キングマン	140	無	C	／	／	／	※	／	※	／	／	本体のみ、地中攻撃とブレイク性能あり。
67	キングマンV2	170	無	C	／	／	／	※	／	※	／	／	
68	キングマンV3	200	無	C	／	／	／	※	／	※	／	／	
69	キングマンV4	240	無	C	／	／	／	※	／	※	／	／	
70	ミストマン	90	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
71	ミストマンV2	110	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
72	ミストマンV3	130	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
73	ミストマンV4	150	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
74	ボウルマン	100	無	C	／	／	／	※	／	※	／	／	ブレイク性能は、ボールにあり、跳ねたピンにはない。地中攻撃は、ボールはなし、跳ねたピンにはあり。
75	ボウルマンV2	120	無	C	／	／	／	※	／	※	／	／	
76	ボウルマンV3	140	無	C	／	／	／	※	／	※	／	／	
77	ボウルマンV4	160	無	C	／	／	／	※	／	※	／	／	
78	ダークマン	30	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
79	ダークマンV2	30	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
80	ダークマンV3	30	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
81	ダークマンV4	30	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
82	ヤマトマン	40	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	百裂スピア（最後の一突き以外）のあたりはB
83	ヤマトマンV2	45	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
84	ヤマトマンV3	50	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
85	ヤマトマンV4	55	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
	パンク(通常使用時)	180	無	C	／	／	／	●	／	／	／	／	
	(マッドローラー：蛇行)	360	無	C	／	／	／	●	／	／	／	／	
	(シールド&チェーン)	400	無	C	／	／	混乱1	／	／	／	／	／	
	(ダブルチェーン)	200	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
	(肩パーツ)	100	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	



ギガクラス

ID	チップ名	攻撃力	属性	あたり判定	[illegible]	HP	追加効果	ブレイク	インビジ	地中攻撃	ソード	パネル影響	備考
−	ナビリサイクル	−	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
−	フォルテ	90	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	闇専用チップ
−	セレナード	100	無	C	／	／	／	／	／	●	／	ヒビ	闇専用チップ
−	リョウセイバイ	−	無	C	／	／	／	※	※	※	※	／	どんな状態でも、双方のHPが半分になる。
−	プロトアームΣ	50	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	ナビリサイクル可能
−	フォルダリターン	−	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	
−	フォルテアナザー	550	無	C	／	／	／	●	／	●	／	破壊	闇専用チップ
−	ダークネスオーラ	−	無	／	／	／	／	／	／	／	／	／	闇専用チップ
−	デルタレイエッジ	220	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	ナビリサイクル可能
−	プロトアームΩ	500	無	C	／	／	／	※	／	／	／	／	ブレイク性能は、直撃時のみあり。ナビリサイクル可能。
−	ガッツマンV5	120	無	C	／	／	／	／	／	●	／	ヒビ	
−	ブルースV5	240	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
−	フラッシュマンV5	150	電	A	／	／	マヒ3	●	●	／	／	／	
−	ビーストマンV5	80	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
−	バブルマンV5	20	水	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
−	デザートマンV5	210	無	C	／	／	／	／	／	／	／	砂	
−	プラントマンV5	60	木	B	／	／	ツタ3	●	／	●	／	／	
−	フレイムマンV5	240	炎	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
−	ドリルマンV5	150	無	C	／	／	／	※	／	※	／	※	ブレイク性能は、ドリルはあり、ガレキはなし。地中攻撃には、パネルクラッシャーのみあり。パネル影響は、パネルクラッシャーのみ破壊。
−	メタルマンV5	250	無	C	／	／	／	●	／	●	／	破壊	
−	キングマンV5	280	無	C	／	／	／	※	／	※	／	／	本体のみ、地中攻撃とブレイク性能あり。
−	ミストマンV5	170	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
−	ボウルマンV5	180	無	C	／	／	／	※	／	※	／	／	ブレイク性能は、ボールはあり、ピン跳ねはなし。地中攻撃は、ボールはなし、ピン跳ねはあり。
−	ダークマンV5	30	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
−	ヤマトマンV5	60	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	百裂スピア（最後の一突き以外）のあたりはB
−	フォルテGS	700	無	C	／	／	／	●	●	●	／	破壊	

ナビチップの攻撃性能について──

ナビチップには、穴の上に出現できないものや、攻撃が穴の上を通過できないものがある。確実にヒットさせるために、性能をチェックしておこう。

チップ名	穴の上に出現	穴の上を攻撃が通過	障害物が攻撃の邪魔になる場合
ロール	○	○	影響なし
ガッツマン	×	×	ダメージ与えて貫通
ブルース	○	×	移動不可
フラッシュマン	×	○	影響なし
ビーストマン	×	○	移動不可
バブルマン	○	○	障害物にダメージ
デザートマン	×	○	ダメージ与えて貫通
プラントマン	×	×	影響なし
フレイムマン	×	×	ダメージ与えて貫通
ドリルマン	○	○	破壊して貫通
メタルマン	○	○	障害物にダメージ
キングマン	×	×	移動不可
ミストマン	×	×	出現しない

チップ名	穴の上に出現	穴の上を攻撃が通過	障害物が攻撃の邪魔になる場合
ボウルマン	×	○	破壊して貫通
ダークマン	×	○	障害物にダメージ
ヤマトマン	×	○	ダメージを与えて貫通
セレナード	×	○	影響なし
フォルテ	○	○	障害物にダメージ
フォルテアナザー	○	○	障害物にダメージ
パンク	×	×(※)	攻撃によって異なる(※)
デルタレイエッジ	○	×	移動不可
プロトアームΣ	×	○	出現した時点で破壊
プロトアームΩ	×	○	出現した時点で破壊
フォルテGS	×	○	破壊して貫通

※パンクの攻撃で、シールド&チェーンは穴の上を通過する。

※パンクチェーンは破壊。ダブルゴーラウンドの肩は移動不可。シールド&チェーンとウェーブマッドローラーは破壊して貫通。

P.A

ID	チップ名	攻撃力	属性	あたり判定	設置の扱い	HP	追加効果	ブレイク	インビジ	地中攻撃	ソード	パネル変化	備考
1	ゼータキャノン1	40	無	※	／	／	／	／	／	／	／	／	あたりは、1、2発目はA。3発目はC。
2	ゼータキャノン2	60	無	※	／	／	／	／	／	／	／	／	
3	ゼータキャノン3	80	無	※	／	／	／	／	／	／	／	／	
4	ゼータパンチ	80	無	D	／	／	／	※	／	／	／	／	コマンドで飛ばすとブレイク性能ありに
5	ゼータストレート	100	無	D	／	／	／	※	／	／	／	／	コマンドで飛ばすとブレイク性能ありに
6	ゼータインパクト	160	無	D	／	／	／	／	／	／	／	／	
	(乱舞の1～4発目)	100	無	A	／	／	マヒ1	●	／	／	／	／	
	(乱舞の5発目)	160	無	D	／	／	／	●	／	／	／	／	
7	ゼータバリアブル	160	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
8	ゼータヨーヨー1	40	無	B	／	1	／	／	／	／	●	／	ヨーヨー自体はガード状態
9	ゼータヨーヨー2	50	無	B	／	1	／	／	／	／	●	／	ヨーヨー自体はガード状態
10	ゼータヨーヨー3	60	無	B	／	1	／	／	／	／	●	／	ヨーヨー自体はガード状態
11	ゼータフミコミ1	130	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
12	ゼータフミコミ2	130	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
13	バブルスプレッド	300	水	A	／	／	／	／	／	／	／	／	
14	ヒートスプレッド	300	炎	A	／	／	／	／	／	／	／	／	
15	ハイパーバースト	100	無	A	／	／	／	／	／	／	／	／	
16	ドリームソード	400	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
17	エレメントソード	150	※	B	／	／	※	／	／	／	●	／	属性は炎・水・電気・木の順に変化。追加効果全てにマヒ1がつく。
18	アクレツザン	150	無	※	／	／	／	／	／	／	●	／	あたりは、1～3発目はB、4発目はC。
19	ハイパーラットン	500	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
20	ギガカウントボム	500	無	C	置	200	／	／	／	／	／	／	
21	レイニングゼリー	150	水	C	―	／	／	／	／	／	／	塗替	
22	エンドレスカース	100	無	A	置	／	／	／	／	／	／	／	
23	マザーズクエイク	200	無	C	置	／	／	／	／	／	／	／	
24	ポイズンファラオ	60／秒	無	A	置	300	／	●	●	／	／	／	
25	ボディガード	100	無	B	置	／	／	／	／	●	●	／	
26	500バリア	―	無	／	／	500	／	／	／	／	／	／	
27	ビッグハート	50	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	ナビリサイクル可能
28	ガッツシュート	300	無	C	／	／	／	／	／	／	／	／	
29	ダブルヒーロー	70	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
30	ダブルヒーロー	70	無	C	／	／	／	／	／	／	●	／	
31	グランプリパワー	300	無	C	／	／	／	※	／	※	／	／	キングマン本体は地中攻撃・ブレイク性能あり。ナビリサイクル可能。
32	マスタースタイル	100	無	C	／	／	／	／	／	／	※	／	ソードは、ソード攻撃のみあり。

一部のP.Aはナビリサイクル可能!



◀1発でも強力なP.A。連発できればほぼ完勝だ!!

ナビチップを再度利用できる便利なチップ、ナビリサイクル。このナビリサイクルで再度使用できるP.Aが、じつは存在する。

それは、ボディガードとビッグハート、そしてグランプリパワーの3種。どれも強力なものなので、ぜひ、一度は通信対戦で試してみてくれ。きっと相手も驚くはずだ。また、P.Aではないが、ギガクラスチップのプロトアームΣとΩ、デルタレイエッジもナビリサイクル可能。ちなみにギガクラスの3種は、ナビスカウトも可能。P.Aの3種には、ナビスカウトは効かないぞ。

チップ入手法リスト
<通常版&ブラック版両対応>完全版

全チップの性能に続いては、全チップのコード別入手法をリスト化。もちろん、通常版とブラック版両方の完全データだ。

すべてのP.Aメモを埋める、さまざまなコンボを活用する、など、キミが上級のプレイを目指せば目指すほど、チップへの興味は種類というよりもコード別のものへ変化するはず。そんなとき、このリストが役立つはずだ。

通常版とブラック版の違い

通常版とブラック版では、ギガクラスチップ以外にも、入手できるチップに微妙なちがいがある。とくに注意しておきたいのが、敵を倒して入手するチップのコード。種類は同じでも、コードが違っている場合が多いのだ。また、ショップやバグのかけら交換所で取り扱っているチップも微妙に異なっているぞ。

全入手法の解説

●はじめから持っている
ゲームスタート時のフォルダに入っているもの（両バージョン共通）

●イベントで手に入れる
シナリオ上のイベントや依頼イベントで入手（両バージョン共通）

●ミステリーデータ
電脳世界やインターネットエリアに置かれている。中身は固定のものとランダムのものがある（両バージョン共通）

●ショップで購入
現実世界や電脳世界のショップで購入（両バージョンで異なる）

●バグのかけらと交換
バグのかけら交換所でバグのかけらと交換して入手（両バージョンで異なる）

●敵を倒して入手
特定の敵を高いバスティングレベルで倒して入手する。手に入るチップの種類は両バージョン共通だが、コードに微妙な違いがある場合が多い。また、特定のスタイルで一定の条件を満たさないと手に入らないチップもある。

●飼育ウイルス
特定のウイルスを捕まえることで入手。その後飼育できる（両バージョン共通）

●フォルダで入手
段階で虎吉からフォルダごと入手（両バージョン共通）

●チップ&バグピーストレーダーで入手
チップやバグのかけらを決められた数入れると、抽選でさまざまなチップが出る（トレーダーの中身は両バージョン共通）

●ナンバートレーダーで入手
特定のロットナンバーを打ち込むことで、ナンバートレーダーから出てくる（両バージョン共通）

●取り寄せサービス
シナリオがある程度進むと、ヒグレヤでチップを取り寄せてくれるようになる（両バージョン共通）

ヒグレヤの取り寄せサービスについて

データライブラリに登録されたチップの特定コード1種が、取り寄せ（購入）可能になるサービス。このサービスとライブラリーコンペアの機能を利用すれば、まだ持っていないチップを購入することも可能。ただし、ギガクラスのチップ、およびメガクラスの属性専用チップ4種とパンク、そしてスタンダードでは飼育ウイルス9種については例外で、この方法は不可能。

各チップの在庫は最初は1個で、トレーダーにチップを投入すると、そのチップの在庫が個数分増える（じつは、そのため例外のチップもトレーダーに入れた場合のみ取り寄せ可能になる）。取り寄せられるチップのコードが欲しいものである場合は、この法則を利用すれば、いくつでも購入可能だぞ。



スタンダード

全200種類のチップのコード別入手法をID順に掲載。このクラスを全種類集めることが、7つの星ゲットへの第一歩となるのだ。

001 キャノン　トレーダー ヒ 病 TV バ
- A [初] [敵]キャノーダム(通)
- B [初] [敵]キャノーダム(通)
- C [店]科学省スクエア(通) [ミ]どうぶつえんの電脳③ [敵]キャノーダム [取]
- D [敵]キャノーダム(黒)
- E [敵]キャノーダム(黒)
- * [敵]キャノーダム

002 ハイキャノン　トレーダー ヒ 病 TV バ
- H [敵]キャノーダム2(通)
- I [敵]キャノーダム2
- J [敵]キャノーダム2 [取]
- K [敵]キャノーダム2(黒) [ラ]ウラインターネット①
- L [敵]キャノーダム2
- * [ナ]

003 メガキャノン　トレーダー ヒ 病 TV バ
- O [敵]キャノーダム3(通)
- P [敵]キャノーダム3(黒)
- Q [敵]キャノーダム3 [取]
- R [敵]キャノーダム3
- S [敵]キャノーダム3

004 エアシュート1　トレーダー ヒ 病 TV バ
- * [初] [取]

005 エアシュート2　トレーダー ヒ 病 TV バ
- * [ラ]ビーチエリア① [バ]よかよかエリア①(通) [取]

006 エアシュート3　トレーダー ヒ 病 TV バ
- * [ナ] [取]

007 マグマキャノン1　トレーダー ヒ 病 TV バ
- A [敵]ボルカノ
- G [敵]ボルカノ
- S [敵]ボルカノ [取]
- T [敵]ボルカノ(通)
- V [敵]ボルカノ(黒)

008 マグマキャノン2　トレーダー ヒ 病 TV バ
- B [敵]ボルカノドン(黒)
- D [敵]ボルカノドン
- F [敵]ボルカノドン [取]
- M [敵]ボルカノドン
- O [敵]ボルカノドン(通)

009 マグマキャノン3　トレーダー ヒ 病 TV バ
- E [敵]ボルカノギレン
- H [敵]ボルカノギレン
- J [敵]ボルカノギレン(黒) [取]
- R [敵]ボルカノギレン(通)
- W [敵]ボルカノギレン

010 ボルカノキャノン　トレーダー ヒ 病 TV バ
- A [敵]ボルカノギレン [取]
- G [敵]ボルカノドン(通)
- J [敵]ボルカノドン(黒)
- Y [敵]ボルカノ(通)
- Z [敵]ボルカノ(黒)

011 ショットガン　トレーダー ヒ 病 TV バ
- B [ラ]科学省エリア①
- F
- J [初] [取]
- N
- T [ラ]秋原エリア①
- *

012 ブイガン　トレーダー ヒ 病 TV バ
- D
- G [初]
- L
- P [店]秋原エリア②(通) [取]
- V
- *

013 サイドガン　トレーダー ヒ 病 TV バ
- C
- H
- M [取]
- S [初] [ミ]やいとのHP
- Y
- *

014 スプレッドガン　トレーダー ヒ 病 TV バ
- M [ラ]科学省エリア②
- N [ミ]コンパネの電脳 [ラ]科学省エリア①
- O [ラ]秋原エリア③ [取]
- P [ミ]校長ノートPCの電脳② [ラ]ビーチエリア②
- Q [ラ]ビーチエリア①
- * [ナ]

015 バブルショット　トレーダー ヒ 病 TV バ
- A [敵]エビロン(通)
- C [敵]エビロン
- D [敵]エビロン [取]
- E [敵]エビロン [店]秋原エリア②(黒)
- P [敵]エビロン(黒)
- *

016 バブルブイ　トレーダー ヒ 病 TV バ
- D [敵]エビデル
- E [敵]エビデル
- F [敵]エビデル [取]
- S [敵]エビデル(通)
- V [敵]エビデル(黒)

リストの見方

確実な入手法はコード別にくわしく表記。各種トレーダーによる入手の可能性はそれとは別途の欄で紹介。各種記号の意味は、下の通り。

チップのID番号　チップの名前　チップトレーダー別の出現可能性

001 キャノン　トレーダー ヒ○ 病× TV× バ×

コード	入手法
A	【初】【敵】キャノーダム(通)
B	【初】【敵】キャノーダム(通)
C	【店】科学省スクエア(通) 【ミ】どうぶつえんの電脳③ 【敵】キャノーダム 【取】
D	【敵】キャノーダム(黒)
E	【敵】キャノーダム(黒)
*	【敵】キャノーダム

チップのコードとそれぞれの入手法

- 【初】ゲームスタート時に持っている
- 【イ】シナリオ上のイベントや依頼イベントで入手
- 【ミ】ミステリーデータ（中身が固定）を調べて入手
- 【ラ】ミステリーデータ（中身がランダム）を調べて入手
- 【店】ショップで購入
- 【バ】バグのかけら交換所で入手
- 【フ】虎吉からもらうフォルダで入手
- 【ナ】ナンバートレーダーで入手
- 【取】ヒグレヤの取り寄せサービスで入手
- 【敵】特定の敵を倒して入手（赤字のものは、特殊な条件で敵を倒したときのみに入手可能。敵がウイルスの場合は、カスタムスタイルでナビチップもため撃ちも使わずに、ウイルスをバスティングレベルSで倒したときのみに入手可能。敵がナビの場合は、ブラザースタイルでデリートタイムが20秒以内で、かつバスティングレベルSで倒したときのみ入手可能）

※（通）と（黒）がある入手法は、バージョン限定。それ以外は共通の入手法。

チップトレーダー別の出現可能性

そのチップがどのチップトレーダーから出現する可能性があるのかを紹介。

黒色の文字は、チップトレーダーの種類（設置場所）を表す。

- 【ヒ】ヒグレヤのノーマルチップトレーダー
- 【病】病院ロビーのスペシャルチップトレーダー
- 【TV】TV局ロビーのスペシャルチップトレーダー
- 【バ】シークレットエリア③のバグピーストレーダー

赤色の記号○△×は、各チップの出現する可能性を表す

- ○＝＊を含め、すべてのコードが出現する可能性がある
- △＝＊以外のコードが出現する可能性がある（＊は出ない。＊がもともとないチップの場合も含む）
- ×＝そのチップは、どのコードも出現しない

017 バブルサイド　トレーダー ヒ△ 病× TV× バ×

コード	入手法
B	【敵】エビサイド(黒)
E	【敵】エビサイド
F	【敵】エビサイド 【取】　※シナリオ6で炎を消すと手に入る場合あり
G	【敵】エビサイド
R	【敵】エビサイド(通)

018 ヒートショット　トレーダー ヒ△ 病× TV× バ×

コード	入手法
B	【敵】ガルー(通) 【店】秋原エリア②(通)
H	【敵】ガルー
I	【敵】ガルー 【取】　※シナリオ5でツタを燃やすと手に入る場合あり
J	【敵】ガルー
P	【敵】ガルー(黒)
*	

019 ヒートブイ　トレーダー ヒ△ 病× TV× バ×

コード	入手法
F	【敵】ガルーバー
I	【敵】ガルーバー
J	【敵】ガルーバー 【取】
K	【敵】ガルーバー
V	【敵】ガルーバー

020 ヒートサイド　トレーダー ヒ△ 病× TV× バ×

コード	入手法
C	【敵】ガルーダン(黒)
J	【敵】ガルーダン
K	【敵】ガルーダン 【取】
L	【敵】ガルーダン
T	【敵】ガルーダン(通) 【ミ】びょういんの電脳③

021 ミニボム　トレーダー ヒ○ 病× TV× バ×

コード	入手法
B	【初】
G	
L	【取】
O	
S	【初】【ラ】秋原エリア①
*	【フ】

022 シングルボム　トレーダー ヒ○ 病× TV× バ×

コード	入手法
D	【敵】ボンビートル(黒)
F	【敵】ボンビートル(黒)
H	【敵】ボンビートル(黒) 【取】
J	【敵】ボンビートル(通)
T	【敵】ボンビートル(通)
*	【敵】ボンビートル

023 ダブルボム　トレーダー ヒ○ 病○ TV○ バ×

コード	入手法
A	【敵】ドンビートル
C	【敵】ドンビートル(黒)
H	【敵】ドンビートル(通) 【店】よかよかスクエア(通) 【取】
K	【敵】ドンビートル(黒)
Q	【敵】ドンビートル(通)
*	【敵】ドンビートル

024 トリプルボム　トレーダー ヒ× 病△ TV△ バ△

コード	入手法
E	【敵】ゴンビートル
I	【敵】ゴンビートル(黒)
N	【敵】ゴンビートル(通) 【取】
P	【敵】ゴンビートル(黒)
W	【敵】ゴンビートル(通)

025 ホウガン　トレーダー ヒ○ 病○ TV○ バ○

コード	入手法
A	【敵】ハルドボルズ(黒)
D	【敵】ハルドボルズ(通)
F	【取】
L	【敵】ハルドボルズ(通)
P	【敵】ハルドボルズ(黒)
*	【ラ】シークレットエリア②

026 コオリホウガン　トレーダー ヒ× 病○ TV× バ○

コード	入手法
F	
I	
M	【敵】コルドボルズ 【取】
Q	
S	
*	【敵】コルドボルズ

027 ヨウガンホウガン
トレーダー

B	[敵]マグラボルズ(通)
C	[敵]マグラボルズ(黒)
H	[敵]マグラボルズ(通) [取]
N	[敵]マグラボルズ(黒)
W	
*	[敵]マグラボルズ

028 ブラックボム1
トレーダー

F	
L	
N	[取]
P	[ミ]ジゴク島エリア
Z	

029 ブラックボム2
トレーダー

D	
I	
K	[取]
Q	
S	[ミ]ウラインターネット②

030 ブラックボム3
トレーダー

C	
G	[バ]よかよかエリア①(黒)
L	[店]シークレットエリア②(通) [取]
U	
Y	

031 ソード
トレーダー

E	[イ]依頼「かくれんぼガチンコしょうぶ！」
H	
L	[初]
S	[取]
Y	[ラ]秋原エリア①

032 ワイドソード
トレーダー

C	[イ]わらしベイベント(5-B教室) [取]
E	[フ] [イ]依頼「かくれんぼガチンコしょうぶ！」
L	[初] [ミ]秋原エリア①
Q	
Y	[ラ]科学省エリア①

033 ロングソード
トレーダー

E	[敵]スウォーディン [ミ]秋原エリア③
I	[敵]スウォーディン(黒)
L	[敵]スウォーディン
R	[敵]スウォーディン
Y	[敵]スウォーディン(通) [取]

034 フレイムソード
トレーダー

F	[敵]スウォードラ
N	[敵]スウォードラ [取]
P	[敵]スウォードラ
R	[ミ]びょういんの電脳⑤
U	[敵]スウォードラ

035 アクアソード
トレーダー

A	[敵]スウォータル
H	[敵]スウォータル
N	[敵]スウォータル [取]
P	[敵]スウォータル
T	[敵]スウォータル

036 エレキソード
トレーダー

E	
K	
N	[店]よかよかスクエア(通)、秋原スクエア(黒) [取]
P	[イ]チップ交換(職員室前ろうか)
V	[ラ]ウラインターネット⑥

037 バンブーソード
トレーダー

B	
L	
N	[ミ]コンピュータの電脳 [取]
P	[店]秋原スクエア(通)、よかよかスクエア(黒)
W	

038 カスタムソード
トレーダー

B	[店]ビーチスクエア(通)、秋原スクエア(黒) [取]
F	
R	
V	[フ]
Z	[ミ]科学省エリア①

039 バリアブルソード
トレーダー

B	[イ]チップ交換(科学省ロビー) [取]
C	[バ]よかよかエリア①(黒)
D	[店]ウラインターネット④(通)、ビーチスクエア(黒)
E	[店]ウラスクエア(通)
F	[ナ]

040 フウアツケン
トレーダー

C	
E	
H	[取]
J	
R	[店]ヒグレヤ(通)
*	[店]ウラスクエア(黒)※通常版は入手不可

041 フミコミザン
トレーダー

L	TV局コンパネの電脳でミニゲームをクリアする
M	[ミ]ウラインターネット④
N	[ミ]せつめいマシンの電脳 [取]
O	[イ]依頼「１日だけのカレシになって！」
P	[店]科学省スクエア(通)、よかよかスクエア(黒)

042 フミコミクロス
トレーダー

P	[バ]ウラインターネット②(通) [店]ウラインターネット④(黒)
Q	[イ]依頼「スタンプラリー」
R	[ミ]シークレットエリア① [取]
S	[ナ]
T	[バ]よかよかエリア①(黒)

043 イアイフォーム
トレーダー

B	[イ]依頼「チップのかかくちょうさ」 [取]
D	[フ]
G	
R	
S	[ラ]ウラインターネット④

044 ショックウェーブ
トレーダー

D	[敵]メットール(黒)
H	[敵]メットール(通)
J	[敵]メットール [ラ]秋原エリア③ [取]
L	[敵]メットール(通)
R	[敵]メットール(黒)

045 ソニックウェーブ トレーダー ヒ 病 TV 八

コード	入手法
G	敵メットール2
I	敵メットール2(黒)
M	敵メットール2(通) 取
S	敵メットール2(黒)
W	敵メットール2(通)

046 ダイナウェーブ トレーダー ヒ 病 TV 八

コード	入手法
E	敵メットール3(通)
N	敵メットール3(通)
Q	敵メットール3(黒)
T	敵メットール3(黒)
V	イわらしべイベント(秋原町) 取

047 グレートウェーブ トレーダー ヒ 病 TV 八

コード	入手法
E	敵メットール3(黒)
J	店シークレットエリア②(黒) 取
M	敵メットール3(通)
P	敵メットール3(黒)
Y	敵メットール3(通)

048 ガッツパンチ トレーダー ヒ 病 TV 八

コード	入手法
B	ミデカオのHP 取
C	ラよかよかエリア②
D	ラよかよかエリア②
E	ラよかよかエリア② イ依頼「かくれんぼガチンコしょうぶ！」
F	ラよかよかエリア②

049 ガッツストレート トレーダー ヒ 病 TV 八

コード	入手法
O	病院の自販機の電脳でミニゲームをクリアする 取
P	バウラインターネット②(通)、よかよかエリア①(黒)
Q	ミびょういんの電脳② ラジゴク島エリア
R	ラビーチエリア②
S	ナ

050 ガッツインパクト トレーダー ヒ 病 TV 八

コード	入手法
G	店シークレットエリア②(黒) 取
H	イ依頼「かくれんぼガチンコしょうぶ！」
I	店シークレットエリア②(通) バよかよかエリア①(黒)
J	ミウラインターネット⑦
K	

051 ダッシュアタック トレーダー ヒ 病 TV 八

コード	入手法
C	敵キオルシン(黒) 店秋原エリア②(黒)
D	敵キオルシン(通)
G	敵キオルシン 取
J	敵キオルシン(通)
Z	敵キオルシン(黒) ラ秋原エリア③
*	敵キオルシン

052 バーニングボディ トレーダー ヒ 病 TV 八

コード	入手法
B	敵バドラフト
F	敵バドラフト(通)
Q	敵バドラフト(黒) 取
S	敵バドラフト(黒)
W	敵バドラフト(通)

053 ダッシュコンドル トレーダー ヒ 病 TV 八

コード	入手法
B	敵ヘルコンドル
I	敵ヘルコンドル(黒) 取
L	敵ヘルコンドル(通)
S	敵ヘルコンドル(黒)
Z	敵ヘルコンドル(通)

054 バーニングクロス トレーダー ヒ 病 TV 八

コード	入手法
A	敵バドラフト(黒)
F	敵バドラフト(通)
L	取
R	敵バドラフト(黒)
S	敵バドラフト(通)

055 ラビリング1 トレーダー ヒ 病 TV 八

コード	入手法
A	敵ラビリー
M	敵ラビリー
P	敵ラビリー
Q	敵ラビリー(通)
S	敵ラビリー(黒) フ 取
*	

056 ラビリング2 トレーダー ヒ 病 TV 八

コード	入手法
B	敵ハイラビリー(黒)
G	敵ハイラビリー
N	敵ハイラビリー(通)
R	敵ハイラビリー
W	敵ハイラビリー フ 取

057 ラビリング3 トレーダー ヒ 病 TV 八

コード	入手法
C	敵メガラビリー
E	敵メガラビリー
O	敵メガラビリー
T	敵メガラビリー(黒)
Z	敵メガラビリー(通) 取

058 アイスウェーブ1 トレーダー ヒ 病 TV 八

コード	入手法
A	敵コリペン(通) 取
K	敵コリペン(黒)
M	敵コリペン(通)
Q	敵コリペン ラウラインターネット③
W	敵コリペン(黒) フ
*	敵コリペン

059 アイスウェーブ2 トレーダー ヒ 病 TV 八

コード	入手法
D	敵コリペンタン(黒) 取
H	敵コリペンタン
L	敵コリペンタン(通)
P	敵コリペンタン(黒)
R	敵コリペンタン(通)
*	敵コリペンタン

060 アイスウェーブ3 トレーダー ヒ 病 TV 八

コード	入手法
C	敵コリペンタロー(通) 取
D	敵コリペンタロー(黒)
J	敵コリペンタロー(黒)
R	敵コリペンタロー
V	敵コリペンタロー(通)

061 ヨーヨー1 トレーダー ヒ 病 TV 八

コード	入手法
C	敵ヨーヨット(通)
D	敵ヨーヨット(黒) イ依頼「とどけてほしいモノ」
E	敵ヨーヨット 取
F	敵ヨーヨット
G	敵ヨーヨット 店よかよかスクエア(通)
*	

062 ヨーヨー2 トレーダー ヒ 病 TV 八

コード	入手法
H	敵ヨーシップ(通)、ヨーシップ(黒)
I	敵ヨーシップ
J	敵ヨーシップ 取
K	敵ヨーシップ(黒)
L	敵ヨーシップ(通)

063 ヨーヨー3
M 敵ヨーランド
N 敵ヨーランド
O 敵ヨーランド 取
P 敵ヨーランド(通)
Q 敵ヨーランド(黒)

064 エアストーム1
A 敵スーンハーク(黒) 取
F 敵スーンハーク(黒)
H 敵スーンハーク(通)
O 敵スーンハーク(通)
S 敵スーンハーク

065 エアストーム2
C 敵ビューハーク(通) 取
G 敵ビューハーク(黒)
H 敵ビューハーク(黒)
M 敵ビューハーク
W 敵ビューハーク(通)

066 エアストーム3
A 敵ゴーハーク 取
G 敵ゴーハーク
I 店シークレットエリア②(黒)
N 敵ゴーハーク(黒)
V 敵ゴーハーク(通)

067 ビーアロー1
B 敵スパークビー 取
E 敵スパークビー(黒)
M 敵スパークビー(通)
Q 敵スパークビー
T 敵スパークビー

068 ビーアロー2
F 敵スパークイグル 取
R 敵スパークイグル(通)
S 敵スパークイグル(黒)
U 敵スパークイグル
Z 敵スパークイグル

069 ビーアロー3
A 敵スパークレイ 取
H 敵スパークレイ(黒)
J 敵スパークレイ(通)
N 敵スパークレイ
P 敵スパークレイ

070 ラットン1
A 敵チュートン
C 敵チュートン
F 敵チュートン(黒) 取
H 敵チュートン フ
J 敵チュートン(通)

071 ラットン2
A 敵チュートン2
C 敵チュートン2
F 敵チュートン2(黒) 取
N 敵チュートン2(通)
O 敵チュートン2 ラウラインターネット①

072 ラットン3
A 敵チュートン3
C 敵チュートン3(通)
F 敵チュートン3(黒) 取
R 敵チュートン3
S 敵チュートン3

073 ラットンハナビ
B 店ウラインターネット④(黒)
F 取
H ミネットバトルマシンの電脳
M
Y

074 ツナミ
E 敵ジェリー(黒)
I ラウラインターネット⑥
L 敵ジェリー(黒) 取
S 敵ジェリー(通)
T 敵ジェリー(通)

075 アカツナミ
B 敵ジェリーヒート(通)
F 敵ジェリーヒート(黒)
J 店ヒグレヤ(黒) 取
R 敵ジェリーヒート(黒)
U 敵ジェリーヒート(通)

076 ドロツナミ
D 敵ジェリーアース(黒)
G 敵ジェリーアース(通)
M 取
V 敵ジェリーアース(黒)
Z 敵ジェリーアース(通)

077 トルネード
C 店科学省スクエア(黒)
L ミよかよかエリア①
R
T ラウラインターネット④
U 取

078 バッドスパイス1
B 敵チャマッシュ(黒)
D 敵チャマッシュ(通)
I 敵チャマッシュ(黒)
S 敵チャマッシュ 取
Z 敵チャマッシュ(通)
* 敵チャマッシュ

079 バッドスパイス2
C 敵キマッシュ(黒)
F 敵キマッシュ(通)
I 敵キマッシュ
K 敵キマッシュ 取
R 敵キマッシュ

080 バッドスパイス3
D 敵クロマッシュ
F 敵クロマッシュ
J 敵クロマッシュ
O 敵クロマッシュ(黒) 取
Q 敵クロマッシュ(通)

081 ヘビーシェイク1
トレーダー ヒ△ 病△ TV△ ×

- E 敵ヘビーアレイ(通)
- G 敵ヘビーアレイ
- R 敵ヘビーアレイ 店よかよかスクエア(黒)
- S 敵ヘビーアレイ 取
- U 敵ヘビーアレイ(黒)

082 ヘビーシェイク2
トレーダー ヒ△ 病△ TV△ ×

- B 敵ヘビーアレイズ(黒)
- F 敵ヘビーアレイズ(黒)
- I 敵ヘビーアレイズ(通)
- L 敵ヘビーアレイズ 取
- Q 敵ヘビーアレイズ(通)

083 ヘビーシェイク3
トレーダー ヒ× 病△ TV△ △

- D 敵ヘビーアレイド(通)
- M 敵ヘビーアレイド
- R 敵ヘビーアレイド(黒)
- T 敵ヘビーアレイド(黒) 取
- Z 敵ヘビーアレイド(通)

084 NOビーム1
トレーダー ヒ× 病△ TV△ ×

- C 敵N．O
- F 敵N．O(黒)
- G 敵N．O(通)
- K 敵N．O(黒) 取
- W 敵N．O(通)

085 NOビーム2
トレーダー ヒ× 病△ TV△ △

- E 敵N．O-2(通)
- I 敵N．O-2(黒)
- S 敵N．O-2
- U 敵N．O-2(通) 取
- Y 敵N．O-2(黒)

086 NOビーム3
トレーダー ヒ× 病△ TV△ △

- H 敵N．O-3(通)
- M 敵N．O-3(黒)
- V 敵N．O-3(通)
- W 敵N．O-3(黒) 取
- Z 敵N．O-3

087 ブレイクハンマー
トレーダー ヒ○ 病○ TV○ ×

- B ラジゴク島エリア
- G
- L
- P 敵
- T ミどうぶつえんの電脳④
- * バウラインターネット②(通)

088 カンケツセン
トレーダー ヒ△ 病△ TV× △

- B ミひじょうベルの電脳
- C 敵
- L
- S
- W ラウラインターネット①

089 グリーンロープ1
トレーダー ヒ○ 病○ TV○ ×

- D 敵アゾマータ(黒)
- G 敵アゾマータ(黒) 取
- J 敵アゾマータ
- M 敵アゾマータ(通)
- O 敵アゾマータ(通)
- * 敵アゾマータ

090 グリーンロープ2
トレーダー ヒ△ 病△ TV△ ×

- E 敵アゾマートル
- G 敵アゾマートル(黒)
- O 敵アゾマートル(通)
- T 敵アゾマートル(通)
- U 敵アゾマートル(黒) 取

091 グリーンロープ3
トレーダー ヒ× 病△ TV△ △

- H 敵アゾマディガ(黒)
- I 敵アゾマディガ(通)
- T 敵アゾマディガ
- U 敵アゾマディガ(黒) 取
- V 敵アゾマディガ(通)

092 ブーメラン1
トレーダー ヒ○ 病× TV× ×

- F 敵ラウンダ
- H 敵ラウンダ(黒)
- J 敵ラウンダ(通)
- M 敵ラウンダ(通)
- T 敵ラウンダ(黒) 取
- * 敵ラウンダ

093 ブーメラン2
トレーダー ヒ○ 病○ TV○ ×

- E 敵ラウンダラウ(通)
- I 敵ラウンダラウ
- K 敵ラウンダラウ(黒)
- N 敵ラウンダラウ(黒)
- V 敵ラウンダラウ(通) 取
- * 敵ラウンダラウ

094 ブーメラン3
トレーダー ヒ× 病△ TV△ △

- L 敵ラウンダバー
- O 敵ラウンダバー(通)
- P 敵ラウンダバー
- U 敵ラウンダバー(黒)
- Z 敵ラウンダバー 取

095 ポイズンマスク
トレーダー ヒ○ 病○ TV○ ×

- A 敵バジリコ 取
- F 敵バジリコ(黒)
- N 敵バジリコ(通)
- Q 敵バジリコ(通)
- V 敵バジリコ(黒)
- * 敵バジリコ

096 ポイズンフェイス
トレーダー ヒ○ 病○ TV○ ×

- A 敵アボリコ 取
- N 敵アボリコ(通)
- Q 敵アボリコ(通)
- V 敵アボリコ(黒)
- W 敵アボリコ(黒)
- * 敵アボリコ

097 ストーンアーム1
トレーダー ヒ○ 病× TV× ×

- D 敵クエイカー(通)
- H 敵クエイカー(黒)
- J 敵クエイカー(通)
- O 敵クエイカー(黒)
- P 敵クエイカー 取
- * 敵クエイカー

098 ストーンアーム2
トレーダー ヒ○ 病○ TV○ ×

- G 敵クエイクドム(通)
- M 敵クエイクドム(黒)
- P 敵クエイクドム
- S 敵クエイクドム(通)
- V 敵クエイクドム(黒) 取
- * 敵クエイクドム

099 ストーンアーム3
- C [敵]クエイクダバ
- I [敵]クエイクダバ(黒)
- L [敵]クエイクダバ(黒)
- T [敵]クエイクダバ(通)
- Z [敵]クエイクダバ(通) [敵]

100 カースシールド1
- A
- C [敵]カーズ [敵]
- H [敵]カーズ(黒)
- L [敵]カーズ
- P [敵]カーズ(通)
- * [敵]カーズ [ラ]シークレットエリア②

101 カースシールド2
- B [敵]カーズナ(黒)
- C [敵]カーズナ(通)、カーズナ(黒) [敵]
- L [敵]カーズナ(通)
- S [敵]カーズナ(黒)
- T [敵]カーズナ(通)

102 カースシールド3
- C [敵]カーズド(黒) [敵]
- E [敵]カーズド(黒)
- L [敵]カーズド(通)
- N [店]ウラインターネット④(黒)
- R [敵]カーズド(通)

103 マグナム1
- A [敵]ドゴーン
- C [敵]ドゴーン
- H [敵]ドゴーン(黒) [敵]
- T [敵]ドゴーン(通)
- V ワイリー研究所でワイリーの机を調べる

104 マグナム2
- B [敵]ドギュラ
- G [敵]ドギュラ(通)
- N [敵]ドギュラ(黒) [敵]
- O [敵]ドギュラ(黒)
- Z [敵]ドギュラ(通)

105 マグナム3
- D [敵]ドガビーン
- F [敵]ドガビーン(黒)
- I [敵]ドガビーン(通) [敵]
- S [敵]ドガビーン(通)
- W [敵]ドガビーン(黒)

106 プラズマボール1
- B [敵]パラボール(通)
- D [敵]パラボール(黒)
- J [敵]パラボール
- R [敵]パラボール(黒) [敵]
- T [敵]パラボール(通)

107 プラズマボール2
- A [敵]パラライカ(黒)
- G [敵]パラライカ(通)
- K [敵]パラライカ
- M [敵]パラライカ(通) [敵]
- Q [敵]パラライカ(黒)

108 プラズマボール3
- F [敵]パラクロッサー(通)
- I [敵]パラクロッサー(黒)
- N [敵]パラクロッサー
- P [敵]パラクロッサー(通) [敵]
- S [敵]パラクロッサー(黒)

109 ランダムメテオ
- E [敵]メテマージ
- I [敵]メテマージ(黒) [敵]
- S [敵]メテマージ
- V [敵]メテマージ
- Z [敵]メテマージ(通)

110 ホールメテオ
- C [敵]メテロード
- H [敵]メテロード [敵]
- J [敵]メテロード
- N [敵]メテロード(通)
- Q [敵]メテロード(黒)

111 シュートメテオ
- A [敵]メテフレア
- D [敵]メテフレア(黒) [敵]
- F [敵]メテフレア(通)
- S [敵]メテフレア(黒)
- Y [敵]メテフレア(通)

112 ニードルマシン1
- I [敵]ニドキャスター(黒)
- J [店]よかよかスクエア(黒)
- M [敵]ニドキャスター(通)
- R [敵]ニドキャスター(黒) [敵]
- S [敵]ニドキャスター(通)

113 ニードルマシン2
- F [敵]ニドキャリアー(通)
- H [敵]ニドキャリアー(黒)
- M
- T [敵]ニドキャリアー(黒) [敵]
- V [敵]ニドキャリアー(通)

114 ニードルマシン3
- D [敵]ニドローラー(黒)
- L [敵]ニドローラー
- O [敵]ニドローラー(通)
- U [敵]ニドローラー(通) [敵]
- Z [敵]ニドローラー(黒)

115 トーテム1
- G [敵]トトボール
- H [敵]トトボール [敵]
- M [敵]トトボール
- O [敵]トトボール
- V [敵]トトボール

116 トーテム2
- A [敵]トリンボール
- C [敵]トリンボール [敵]
- E [敵]トリンボール
- T [敵]トリンボール
- Z [敵]トリンボール

117 トーテム3 トレーダー ヒ 病 TV バ

D	[敵]トンガボール
I	[敵]トンガボール [敵]
K	[敵]トンガボール
N	[敵]トンガボール
Q	[敵]トンガボール

118 キラーセンサー1 トレーダー ヒ 病 TV バ

C	[敵]キラーズアイ(黒)
K	[敵]キラーズアイ(通) [敵]
L	[敵]キラーズアイ
O	[敵]キラーズアイ(黒)
P	[敵]キラーズアイ(通)

119 キラーセンサー2 トレーダー ヒ 病 TV バ

A	[敵]デモンズアイ(通)
G	[敵]デモンズアイ(黒) [敵]
H	[敵]デモンズアイ(黒)
N	[敵]デモンズアイ(通)
S	[敵]デモンズアイ

120 キラーセンサー3 トレーダー ヒ 病 TV バ

B	[敵]ジョーカーズアイ
E	[敵]ジョーカーズアイ(黒) [敵]
J	[敵]ジョーカーズアイ(黒)
O	[敵]ジョーカーズアイ(通)
P	[敵]ジョーカーズアイ(通)

121 スチールゼリー1 トレーダー ヒ 病 TV バ

B	[敵]ジェライム
C	[敵]ジェライム [敵]
D	[敵]ジェライム
K	[敵]ジェライム(黒)
Y	[敵]ジェライム(通)

122 スチールゼリー2 トレーダー ヒ 病 TV バ

E	[敵]ヌライム
F	[敵]ヌライム [敵]
G	[敵]ヌライム
P	[敵]ヌライム
S	[敵]ヌライム

123 スチールゼリー3 トレーダー ヒ 病 TV バ

G	
H	
S	[敵]ネバリーム
T	[敵]ネバリーム [敵]
U	[敵]ネバリーム

124 ボーン トレーダー ヒ 病 TV バ

B	[取]
E	[フ]
N	[店]ウラインターネット④(通)
R	
Y	[ラ]ウラインターネット⑦

125 ナイト トレーダー ヒ 病 TV バ

C	[敵]
H	[ラ]ウラインターネット⑦
M	
U	[フ]
V	[店]ウラスクエア(通)

126 ルーク トレーダー ヒ 病 TV バ

D	[敵]
F	[イ]チップ交換(TV局へんしゅう室)
N	
Q	[フ]
U	
*	[ラ]シークレットエリア②

127 ブラザーフッド1 トレーダー ヒ 病 TV バ

A	[敵]ツインズ(黒)
C	[敵]ツインズ(黒)
E	[敵]ツインズ(通)
T	[敵]ツインズ(通)
Z	[敵]
*	[敵]ツインズ [イ]よかよかエリア②の芸人ナビにもらう

128 ブラザーフッド2 トレーダー ヒ 病 TV バ

D	[敵]ツインズ(黒) [敵]
L	[敵]ツインズ(通)
P	[敵]ツインズ(黒)
S	[敵]ツインズ(通)
Z	
*	[敵]ツインズ [イ]ビーチスクエアの役者ナビにもらう

ゼニーとバグのかけらを効率よく集めるには——

ショップでしか手に入らないチップがある以上、ゼニーとバグのかけらが大量に必要になる時期がある。そんなとき、どうするか？

ゼニー集めは、高額なランダムミステリーデータがあるエリアに何度もプラグインするのが基本。バグのかけらは、ナビとのバトルを繰り返し、カウンターデリートを狙う（成功すると10個手に入る）のがいいぞ。



◀大金がある場所は敵も多い。アントラップを忘れずに！



▶オススメは動作の大きいガッツマン。ソード系で狙おう！

129 カウントボム　トレーダー

J 店ビーチスクエア(黒)
K バよかよかエリア①(通) 店科学省スクエア(黒)
L 店ビーチスクエア(通)、ウラスクエア(黒)
M 店ヒグレヤ(通)
N 取

130 ステルスマイン　トレーダー

A バよかよかエリア①(通)
D
L
R 店ヒグレヤ(黒)
S 取
* ラシークレットエリア③

131 バンブーランス　トレーダー

D
E ラシークレットエリア②
H 取
R ミウラインターネット③
Z 店よかよかスクエア(黒)

132 カモンスネーク　トレーダー

D ミたま子のHP
E ラウラインターネット⑦
I
R 日暮さんのおつかい(シナリオ3)の報酬
Y 取

133 メットガード　トレーダー

* 取メットール、メットール2、メットール3 取

134 パネルアウト1　トレーダー

A 取
B 初
D
L
S
* ラ秋原エリア①

135 パネルアウト3　トレーダー

C 取
E
N
R
Y
* ミ秋原エリア③ ラジゴク島エリア

136 パネルスチール　トレーダー

A 取
H
L 店秋原スクエア(通)
S
Y
* ラ科学省エリア②

137 エリアスチール　トレーダー

E 取
L 初 フ
R
S
Y
* 店よかよかスクエア(通)、秋原エリア②(黒)

138 スチールパニシュ　トレーダー

A ミ科学省エリア②
E
I
K イわらしベイベント(病院ロビー) 取
N

139 スチールリベンジ　トレーダー

C ラシークレットエリア③
G
P 取
R
Y イ依頼「むかしのごしゅじんさま」

140 ストーンキューブ　トレーダー

A 取
C
E
H
R
* 店科学省スクエア(通) ミ学校サーバーの電脳 ラ科学省エリア②、ビーチエリア②

141 プリズム　トレーダー

H 科学省の自販機の電脳でミニゲームをクリアする 取
J
K
Q ミよかよかエリア①
W

142 トップウ　トレーダー

A 店科学省スクエア(通)
E
H
O
S 取
* 取ウインドボックス

143 スイコミ　トレーダー

A ラウラインターネット④
G
L 取
R
T
* 取バキュームファン

144 オウエンカ　トレーダー

C 取ララバッパ(通)
E 取ララバッパ(黒) 取
G 取ララバッパ(黒)
L 取ララバッパ(通)
Y 取ララバッパ
* 取ララバッパ

145 ディスコード　トレーダー

D 取ララチューバ(黒)
F 取ララチューバ 取
N 取ララチューバ(黒)
T 取ララチューバ(通)
Z 取ララチューバ(通)
* 取ララチューバ

146 ティンパニー　トレーダー

A 取ララボーン
N 取ララボーン(通) 取
Q 取ララボーン(黒)
U 取ララボーン(黒)
W 取ララボーン(通)
* 取ララボーン

147 リカバリー10
トレーダー

コード	入手法
A	[初]
C	[取]
E	
G	
L	[初]
*	[店]秋原エリア②(通) [ミ]校長ノートPCの電脳①

148 リカバリー30
トレーダー

コード	入手法
B	
D	[ラ]科学省エリア①
F	[店]秋原エリア②(黒) [取]
H	
M	
*	[ミ]どうぶつえんの電脳③ [ラ]秋原エリア③

149 リカバリー50
トレーダー

コード	入手法
C	[ラ]科学省エリア②
E	[取]
G	[ミ]ビーチエリア②
I	
N	
*	[ラ]ビーチエリア① [フ]

150 リカバリー80
トレーダー

コード	入手法
D	[取]
F	
H	
J	[ラ]ビーチエリア②
O	
*	[店]ヒグレヤ(黒)

151 リカバリー120
トレーダー

コード	入手法
O	[ミ]びょういんの電脳①
Q	
S	[イ]わらしべイベント(TV局2Fろうか)[取]
U	
W	[ラ]ウラインターネット①
*	[ミ]テレビの電脳

152 リカバリー150
トレーダー

コード	入手法
N	[取]
P	[ミ]WWWの電脳①
R	
T	
V	[ラ]ウラインターネット⑥
*	[店]ウラインターネット④(黒) ※通常版では入手不可

153 リカバリー200
トレーダー

コード	入手法
M	[取]
N	[ミ]ウラインターネット④ [ラ]シークレットエリア③
U	
V	
W	[店]ウラインターネット④(通)

154 リカバリー300
トレーダー

コード	入手法
O	[取]
R	[イ]依頼「ゆいごんのナゾをといてください」
V	
W	
Z	

155 パネルリターン
トレーダー

コード	入手法
A	[ミ]デンワの電脳
C	
D	
F	
S	[取]
*	動物園のゴミ箱を調べる [ラ]ジゴク島エリア、ウラインターネット③

156 ヘビーゲージ
トレーダー

コード	入手法
A	
C	
R	
S	
Z	
*	[イ]依頼「データかいしゅう」 [取]

157 クイックゲージ
トレーダー

コード	入手法
B	
E	
J	
R	
Y	
*	[イ]依頼「でんせつのこもんじょ」 [取]

158 パニックムード
トレーダー

コード	入手法
A	
C	[ミ]秋原エリア①
L	[取]
R	
Z	

159 デスマッチ1
トレーダー

コード	入手法
D	[ミ]どうぶつえんの電脳①
J	[取]
M	
O	
S	
*	病院ロビーの小児科診察室トビラを調べる

160 デスマッチ2
トレーダー

コード	入手法
F	[取]
H	
N	
O	
W	びょういんの電脳③で特定のツタを燃やすと手に入る

161 デスマッチ3
トレーダー

コード	入手法
C	[取]
M	
U	[ミ]シークレットエリア①
W	
Y	

162 コピーダメージ
トレーダー

コード	入手法
A	
F	[取]
H	
L	
Y	
*	[ナ] [ミ]秋原エリア②、どうぶつえんの電脳②

163 インビジブル
トレーダー

コード	入手法
B	
E	
F	
R	
S	
*	[ミ]科学省エリア① [店]秋原スクエア(黒) [取]

164 カゲブンシン
トレーダー

コード	入手法
H	[敵]ダークシャドー(通) [取]
J	[敵]ダークシャドー
N	[敵]ダークシャドー(黒)
Q	[敵]ダークシャドー(黒)
U	[敵]ダークシャドー(通)
*	[敵]ダークシャドー

165 ユカシタモグラ1 トレーダー ヒ 病 TV バ

A	[敵]モモグラン(黒)
D	[敵]モモグラン
H	[敵]モモグラン(通)
J	[敵]モモグラン(通) [取]
O	[敵]モモグラン(黒)
*	[敵]モモグラン [店]科学省スクエア(黒)

166 ユカシタモグラ2 トレーダー ヒ 病 TV バ

B	[敵]モモグロー
G	[敵]モモグロー(黒)
I	[敵]モモグロー(黒)
K	[敵]モモグロー(通) [取]
R	[敵]モモグロー(通)
*	[敵]モモグロー

167 ユカシタモグラ3 トレーダー ヒ 病 TV バ

C	[敵]モモグレオ
E	[敵]モモグレオ(黒)
L	[敵]モモグレオ(黒)
M	[敵]モモグレオ(通) [取]
Q	[敵]モモグレオ(通)

168 エアシューズ トレーダー ヒ 病 TV バ

H	
I	
N	[取]
U	
Y	
*	[ミ]ドアセンサーの電脳

169 バリア トレーダー ヒ 病 TV バ

C	
E	[イ]依頼「かくれんぼガチンコしょうぶ！」
L	[店]秋原エリア②(通) [ミ]イヌごやの電脳
R	[取]
S	
*	[ラ]ビーチエリア①

170 100バリア トレーダー ヒ 病 TV バ

E	[ミ]びょういんの電脳④
J	
M	
R	[取]
T	
*	[バ]よかよかエリア①(通)　※ブラック版では入手不可

171 200バリア トレーダー ヒ 病 TV バ

E	[イ]クイズクイーンの報酬
F	
H	
R	[店]ビーチスクエア(黒) [取]
U	

172 オーラ トレーダー ヒ 病 TV バ

F	[ミ]ウラインターネット⑥
I	[取]
S	
U	
Y	

173 スーパーキタカゼ トレーダー ヒ 病 TV バ

A	[取]
C	[店]シークレットエリア②(黒)
N	
S	
Z	[店]ウラスクエア(通)

174 メットール トレーダー ヒ 病 TV バ

L	[取]※チップトレーダーに同種のチップを入れた場合のみ可能
T	ウイルス飼育の研究員にもらう

175 ラビリー トレーダー ヒ 病 TV バ

B	[取]※チップトレーダーに同種のチップを入れた場合のみ可能
R	ウイルス飼育の研究員にもらう

176 ガルー トレーダー ヒ 病 TV バ

E	ウイルス飼育の研究員にもらう
G	[取]※チップトレーダーに同種のチップを入れた場合のみ可能

177 スウォーディン トレーダー ヒ 病 TV バ

S	[取]※チップトレーダーに同種のチップを入れた場合のみ可能
W	ウイルス飼育の研究員にもらう

178 ジェリー トレーダー ヒ 病 TV バ

E	[取]※チップトレーダーに同種のチップを入れた場合のみ可能
Y	ウイルス飼育の研究員にもらう

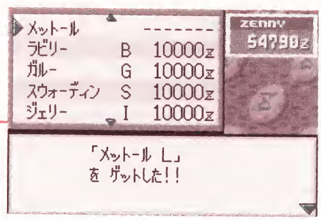
179 チャマッシュ トレーダー ヒ 病 TV バ

C	[取]※チップトレーダーに同種のチップを入れた場合のみ可能
H	ウイルス飼育の研究員にもらう

飼育系チップの謎のコード発見!!

1種類のコードしか持たないと思われていた飼育系チップに、じつはもうひとつ別の隠しコードが存在していた。

これはヒグレヤの取り寄せサービスでのみ手に入るもので、それには、まず、本来の方法でチップを入手しておくことが必要（くわしくは既刊の『完全攻略ガイド』を参照)。持っている飼育チップをトレーダーに入れると、そのチップが取り寄せられるようになるのだが、メニューにはなぜか本来のものとは別のコードが……。購入可能なコードはリストの通り。この超レアチップ、買ってみる？



◀たしかに見たこともないコードが！値段はどれも1万Z。

180 モモグラン
トレーダー ヒ× 病× TV× バ×

- G ウイルス飼育の研究員にもらう
- R [取]※チップトレーダーに同種のチップを入れた場合のみ可能

181 キラーズアイ
トレーダー ヒ× 病× TV× バ×

- E [取]※チップトレーダーに同種のチップを入れた場合のみ可能
- K ウイルス飼育の研究員にもらう

182 ドリームビット
トレーダー ヒ× 病× TV× バ×

- A ウイルス飼育の研究員にもらう
- M [取]※チップトレーダーに同種のチップを入れた場合のみ可能

183 ダークホール
トレーダー ヒ× 病△ TV× バ△

- A
- B
- S
- T
- Z [取]
- * [ミ]シークレットエリア③

184 ホーリーパネル
トレーダー ヒ○ 病○ TV○ バ×

- E [敵]フデロー(黒)
- J [敵]フデロー(黒)
- L [敵]フデロー(通)
- R [敵]フデロー
- U [敵]フデロー(通) [取]
- * [敵]フデロー

185 マグマステージ
トレーダー ヒ○ 病○ TV○ バ○

- A [バ]よかよかエリア①(黒) [取]
- E
- R
- T シナリオ6でヒノケンのおつかいをクリアする
- Y
- * [バ]よかよかエリア①(通)

186 アイスステージ
トレーダー ヒ○ 病○ TV○ バ○

- C [取]
- G
- M
- Q
- T
- * [イ]チップ交換(旅館前)

187 クサムラステージ
トレーダー ヒ○ 病○ TV○ バ○

- E [取]
- J
- R [店]ビーチスクエア(黒)
- W
- Z
- * [店]秋原スクエア(通)

188 サンドステージ
トレーダー ヒ△ 病△ TV△ バ△

- B [ラ]ウラインターネット③
- C [ミ]ウラインターネット⑤
- Q
- U
- W [取]

189 メタルステージ
トレーダー ヒ△ 病△ TV△ バ△

- D [店]秋原スクエア(黒)
- G
- M [取]
- O
- S [店]ビーチスクエア(通)

190 サンクチュアリ
トレーダー ヒ× 病△ TV× バ△

- A [取]
- C [ミ]シークレットエリア③
- E
- L
- S

191 カワリミ
トレーダー ヒ△ 病△ TV× バ△

- C
- F
- H
- M [店]ウラインターネット④(通)、科学省スクエア(黒)
- S [ラ]シークレットエリア③ [取]

192 シラハドリ
トレーダー ヒ× 病△ TV× バ△

- B
- K [取]
- R
- U
- Y [イ]チップ交換(TV局スタジオ)

193 ナビスカウト
トレーダー ヒ× 病△ TV× バ△

- A
- M [ミ]シークレットエリア②
- N [取]
- V
- W

194 バッドメディスン
トレーダー ヒ△ 病△ TV× バ△

- B [イ]依頼「てにおえません、どなたかおチカラを」
- D [取]
- E
- O
- S

195 アタック+10
トレーダー ヒ○ 病× TV× バ×

- * [初] [店]秋原スクエア(通) [フ] [取]

196 ファイア+30
トレーダー ヒ○ 病○ TV× バ○

- * [ミ]おんせんライオンの電脳 [取]

197 アクア+30
トレーダー ヒ○ 病○ TV× バ○

- * [イ]依頼「チップをとどけてくれんかの?」 [取]

198 エレキ+30
トレーダー ヒ○ 病○ TV× バ○

- * [店]ヒグレヤ(通) [バ]ウラインターネット②(黒) [取]

199 ウッド+30
トレーダー ヒ○ 病○ TV× バ○

- * [バ]よかよかエリア①(通)、ウラインターネット②(黒) [取]

200 ナビ+20
トレーダー ヒ○ 病○ TV× バ○

- * [店]ウラスクエア(黒) [バ]ウラインターネット②(通) [取]

メガクラス

メガクラスのチップは一部を除いて取り寄せが可能。だが、ネットバトラーとしては、苦労しても戦ってゲットするべきだよね！

01 ムラマサブレード　トレーダー
M ナ 取

02 パラディンソード　トレーダー
P ナ 取

03 ゼウスハンマー　トレーダー
Z イわらしベイベント(4大じごく) 取

04 プロミネンス　トレーダー
P 取
＊ 店ヒグレヤ

05 サラマンダー　トレーダー
S ラウラインターネット③
＊ ナ 取※チップトレーダーに同様のチップを入れた場合のみ可能

06 チカスイミャク　トレーダー
C 取
＊ 店ヒグレヤ

07 ダイフンスイ　トレーダー
D ラウラインターネット④
＊ ナ 取※チップトレーダーに同様のチップを入れた場合のみ可能

08 ライトニング　トレーダー
L 取
＊ 店ヒグレヤ

09 サンダーボルト　トレーダー
T ラウラインターネット⑥
＊ ナ 取※チップトレーダーに同様のチップを入れた場合のみ可能

10 ガイアソード　トレーダー
G 取
＊ 店ヒグレヤ

11 ガイアブレード　トレーダー
G ラウラインターネット⑦
＊ ナ 取※チップトレーダーに同様のチップを入れた場合のみ可能

12 リュウセイグン　トレーダー
R 店シークレットエリア②(通) バウラインターネット②(黒) 取

13 オジゾウサン　トレーダー
O ミウラインターネット⑦ 取

14 ポイズンアヌビス　トレーダー
A 店ヒグレヤ(黒) バウラインターネット②(通) 取

15 ゴッドストーン　トレーダー
S 店ビーチスクエア(通) バウラインターネット②(黒) 取

16 オールドウッド　トレーダー
W 店ヒグレヤ(通)、ウラスクエア(黒) 取

17 ジェラシー　トレーダー
J ミへんしゅうきざいの電脳 取

18 ポルターガイスト　トレーダー
G イ病院の地下室にいる幽霊と話す 取

19 ドリームオーラ　トレーダー
D 取ドリームメラル、ドリームラピア、ドリームボルト、ドリームモス、ドリームビット 取

20 フルカスタム　トレーダー
＊ 店ウラスクエア(通) バウラインターネット②(黒) 取

21 アタック+30　トレーダー
＊ 店シークレットエリア②(通)、ウラインターネット④(黒) 取

22 ナビ+40　トレーダー
＊ イクイズキングの報酬 取

23 ロール　トレーダー
R 第1話でメイルからもらう 取

24 ロールV2　トレーダー
R 第3話でメイルからもらう 取

25 ロールV3　トレーダー
R 第8話でメイルからもらう 取

26 ガッツマン　トレーダー
G 取ガッツマン、ガッツマンV3 取

27 ガッツマンV2　トレーダー
G 取ガッツマンV2、ガッツマンV3 取

28 ガッツマンV3　トレーダー
G 取ガッツマンV3 取

29 ガッツマンV4　トレーダー
G 取ガッツマンV3 取

30 ブルース　トレーダー
B 取ブルース、ブルースV3 取

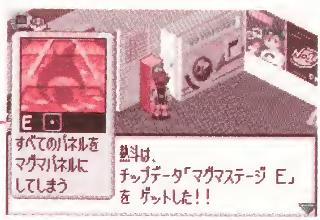
31 ブルースV2　トレーダー
B 取ブルースV2、ブルースV3 取

32 ブルースV3　トレーダー
B 取ブルースV3 取

No.	チップ名	入手	コード	入手法
33	ブルースV4	トレーダー	B	敵 ブルースV3 取
34	フラッシュマン	トレーダー	F	敵 フラッシュマンV2、フラッシュマンV3 取
35	フラッシュマンV2	トレーダー	F	敵 フラッシュマンV3 取
36	フラッシュマンV3	トレーダー	F	敵 フラッシュマンV3 取
37	フラッシュマンV4	トレーダー	F	敵 フラッシュマンV3 取
38	ビーストマン	トレーダー	B	敵 ビーストマンV2、ビーストマンV3 取
39	ビーストマンV2	トレーダー	B	敵 ビーストマンV3 取
40	ビーストマンV3	トレーダー	B	敵 ビーストマンV3 取
41	ビーストマンV4	トレーダー	B	敵 ビーストマンV3 取
42	バブルマン	トレーダー	B	敵 バブルマンV2、バブルマンV3 取
43	バブルマンV2	トレーダー	B	敵 バブルマンV3 取
44	バブルマンV3	トレーダー	B	敵 バブルマンV3 取
45	バブルマンV4	トレーダー	B	敵 バブルマンV3 取
46	デザートマン	トレーダー	D	敵 デザートマンV2、デザートマンV3 取
47	デザートマンV2	トレーダー	D	敵 デザートマンV3 取
48	デザートマンV3	トレーダー	D	敵 デザートマンV3 取
49	デザートマンV4	トレーダー	D	敵 デザートマンV3 取
50	プラントマン	トレーダー	P	敵 プラントマンV2、プラントマンV3 取
51	プラントマンV2	トレーダー	P	敵 プラントマンV3 取
52	プラントマンV3	トレーダー	P	敵 プラントマンV3 取
53	プラントマンV4	トレーダー	P	敵 プラントマンV3 取
54	フレイムマン	トレーダー	F	敵 フレイムマンV2、フレイムマンV3 取
55	フレイムマンV2	トレーダー	F	敵 フレイムマンV3 取
56	フレイムマンV3	トレーダー	F	敵 フレイムマンV3 取
57	フレイムマンV4	トレーダー	F	敵 フレイムマンV3 取
58	ドリルマン	トレーダー	D	敵 ドリルマンV2、ドリルマンV3 取
59	ドリルマンV2	トレーダー	D	敵 ドリルマンV3 取
60	ドリルマンV3	トレーダー	D	敵 ドリルマンV3 取
61	ドリルマンV4	トレーダー	D	敵 ドリルマンV3 取
62	メタルマン	トレーダー	M	敵 メタルマン、メタルマンV3 取
63	メタルマンV2	トレーダー	M	敵 メタルマンV2、メタルマンV3 取
64	メタルマンV3	トレーダー	M	敵 メタルマンV3 取
65	メタルマンV4	トレーダー	M	敵 メタルマンV3 取
66	キングマン	トレーダー	K	敵 キングマンV2、キングマンV3 取
67	キングマンV2	トレーダー	K	敵 キングマンV3 取
68	キングマンV3	トレーダー	K	敵 キングマンV3 取

No.	チップ名	入手	コード	入手方法
69	キングマンV4	トレーダー	K	敵キングマンV3 取
70	ミストマン	トレーダー	M	敵ミストマンV2(通)、ミストマンV3(通) 取
71	ミストマンV2	トレーダー	M	敵ミストマンV3(通) 取
72	ミストマンV3	トレーダー	M	敵ミストマンV3(通) 取
73	ミストマンV4	トレーダー	M	敵ミストマンV3(通) 取
74	ボウルマン	トレーダー	B	敵ボウルマンV2(黒)、ボウルマンV3(黒) 取
75	ボウルマンV2	トレーダー	B	敵ボウルマンV3(黒) 取
76	ボウルマンV3	トレーダー	B	敵ボウルマンV3(黒) 取
77	ボウルマンV4	トレーダー	B	敵ボウルマンV3(黒) 取
78	ダークマン	トレーダー	D	敵ダークマンV2、ダークマンV3 取
79	ダークマンV2	トレーダー	D	敵ダークマンV3 取
80	ダークマンV3	トレーダー	D	敵ダークマンV3 取
81	ダークマンV4	トレーダー	D	敵ダークマンV3 取
82	ヤマトマン	トレーダー	Y	敵ヤマトマンV2、ヤマトマンV3 取
83	ヤマトマンV2	トレーダー	Y	敵ヤマトマンV3 取
84	ヤマトマンV3	トレーダー	Y	敵ヤマトマンV3 取
85	ヤマトマンV4	トレーダー	Y	敵ヤマトマンV3 取
ー	パンク	トレーダー	P	データ配信でのみ入手可能 取※トレーダーに入れた場合のみ可能

最終的なレアコードはトレーダー頼み



◀祈りながらチップトレーダーに向かって……。ゲット！

チップの全種類だけでなく、全コードをそろえようという壮大な目標を掲げた場合、じつは意外と大変なのが、スタンダードの何でもないチップ。

102ページからのリストを見てもらえばわかるように、大半のチップのコードには何らか具体的な入手法があるが、何も書かれていないものについては、トレーダーで運まかせに入手するしか方法がないのだ。

これは知識やテクニックでカバーできない分、別の意味で入手はかなり困難。それを承知で、がんばってチャレンジしてみる？

ギガクラス

どのチップも、入手法はきわめてシンプル。だが、実際に手に入れるためには長く険しい道が待っている。がんばって集めるのだ！

チップ名	コード	入手法
ナビリサイクル	＊	バウラインターネット②(通)
フォルテ	X	敵フォルテGS(通)
セレナード	S	タイムアタックモードの記録をすべて更新する(通)
リョウセイバイ	Y	飼育チップを除いたすべてのスタンダードチップを集めているカートリッジ同士で、ミドル級以上の「ほんばん」で戦った場合、32分の1の確率で出現(通)
プロトアームΣ	V	敵プロトSP(通)
フォルダリターン	＊	バウラインターネット②(黒)
フォルテアナザー	X	敵フォルテGS(黒)
ダークネスオーラ	A	タイムアタックモードの記録をすべて更新する(黒)
デルタレイエッジ	Z	飼育チップを除いたすべてのスタンダードチップを集めているカートリッジ同士で、ミドル級以上の「ほんばん」で戦った場合、32分の1の確率で出現(黒)
プロトアームΩ	V	敵プロトSP(黒)
ガッツマンV5	G	敵ガッツマンSP
ブルースV5	B	敵ブルースSP
フラッシュマンV5	F	敵フラッシュマンSP
ビーストマンV5	B	敵ビーストマンSP
バブルマンV5	B	敵バブルマンSP
デザートマンV5	D	敵デザートマンSP
プラントマンV5	P	敵プラントマンSP
フレイムマンV5	F	敵フレイムマンSP
ドリルマンV5	D	敵ドリルマンSP
メタルマンV5	M	敵メタルマンSP
キングマンV5	K	敵キングマンSP
ミストマンV5	M	敵ミストマンSP
ボウルマンV5	B	敵ボウルマンSP
ダークマンV5	D	敵ダークマンSP
ヤマトマンV5	Y	敵ヤマトマンSP
フォルテGS	X	配信でのみ入手可能

（各チップ：トレーダー）



※全チップ、トレーダーに入れたときのみ、取り寄せが可能になる。が、実際のプレイ上、その入手法には何のメリットもない。

～全チップゲットのための～

ザコ敵出現エリアリスト

全チップを集め、さらにはコードを充実させるためには、ザコ敵とのバトルが不可欠。そこで、ここではチップを出す可能性のあるザコ敵の出現エリアをすべて公開する！

敵の掲載は五十音順。出現エリアが赤字で書かれているものは、そのエリアでの出現率が非常に低いものなので、アイムフィッシュやオイルボディなどのプログラムパーツを組み込むか、他のエリアで捜すようにしよう。

※イベント系バトルに登場するザコ敵は、チップを持っていないので、ここでは紹介していない。

敵の名前	出現するエリア名
N.O	テレビの電脳
N.O-2	シークレットエリア②
N.O-3	シークレットエリア③
アゾマータ	どうぶつえんの電脳③、びょういんの電脳②～⑤
アゾマートル	ウラインターネット⑥、WWWの電脳①
アゾマディガ	WWWの電脳①
アボリコ	ウラインターネット⑦
ウインドボックス	よかよかエリア①、たま子のHP、アクマぞうの電脳、テレビの電脳
エビサイド	ジゴク島エリア、ウラインターネット①～②、ウラインターネット⑦、シークレットエリア③
エビデル	ジゴク島エリア、ウラインターネット①～②、へんしゅうきざいの電脳
エビロン	ジゴク島エリア、よかよかエリア①～②、じはんきの電脳（科学省）、デンワの電脳、ポップの電脳
カーズ	ウラインターネット④～⑤
カーズド	シークレットエリア③
カーズナ	がいへきの電脳
ガルー	ジゴク島エリア、デカオのHP、どうぶつえんの電脳①～④、せつめいマシンの電脳、おんせんライオンの電脳、コンパネの電脳、むじんせんしゃの電脳、ひじょうベルの電脳、ドアセンサーの電脳
ガルーダン	ジゴク島エリア、ウラインターネット①～③、⑦、シークレットエリア②、シークレットエリア③、WWWの電脳③、むじんせんしゃの電脳
ガルーバー	ジゴク島エリア、ウラインターネット①～③、どうぶつえんの電脳④、おんせんライオンの電脳、へんしゅうきざいの電脳、むじんせんしゃの電脳、ドアセンサーの電脳
キオルシン	科学省エリア①～②、ビーチエリア①～②、コンピュータの電脳、ドアセンサーの電脳
キマッシュ	せつめいマシンの電脳、ベッドの電脳
キャノーダム	秋原エリア①～③、科学省エリア①～②、メイルのHP、デカオのHP、やいとのHP、たま子のHP、校長ノートPCの電脳①～②、イヌごやの電脳、ブラックボードの電脳、コンピュータの電脳、学校サーバーの電脳、ひじょうベルの電脳、ドアセンサーの電脳
キャノーダム2	よかよかエリア①、ジゴク島エリア、ウラインターネット②、⑦、やいとのHP、びょういんの電脳①～⑤、ベッドの電脳、けんばいきの電脳
キャノーダム3	WWWの電脳①～③、むじんせんしゃの電脳
キラーズアイ	ウラインターネット①～②、WWWの電脳①～②、プロト、学校サーバーの電脳
クエイカー	科学省エリア①～②、ふるいテレビの電脳
クエイクダバ	シークレットエリア③、ちゅうけいしゃの電脳
クエイクドム	ビーチエリア①、ウラインターネット⑤、⑦、ちゅうけいしゃの電脳
クロマッシュ	どうぶつえんの電脳③
ゴーハーク	シークレットエリア②
コリペン	よかよかエリア①、びょういんの電脳⑤、じはんきの電脳（科学省）
コリペンタロー	びょういんの電脳⑤
コリペンタン	じはんきの電脳（科学省）、じはんきの電脳（病院）
コルドボルズ	ジゴク島エリア、シークレットエリア①
ゴンビートル	シークレットエリア①～②

敵の名前	出現するエリア名
ジェライム	よかよかエリア①～②
ジェリー	ウラインターネット②、WWWの電脳②、がいへきの電脳
ジェリーアース	シークレットエリア②
ジェリーヒート	ウラインターネット⑦、WWWの電脳③
ジョーカーズアイ	シークレットエリア①
スウォータル	よかよかエリア①、ウラインターネット②、シークレットエリア①、③、アクマぞうの電脳
スウォーディン	科学省エリア①～②、どうぶつえんの電脳②～④、ネットバトルマシンの電脳
スウォードラ	ビーチエリア①、ウラインターネット③、びょういんの電脳③～⑤、ネットバトルマシンの電脳
スーンハーク	ビーチエリア①～②
スパークイグル	シークレットエリア②
スパークビー	WWWの電脳①～②
スパークレイ	学校サーバーの電脳
ダークシャドー	シークレットエリア②
チャマッシュ	びょういんの電脳①～③、ベッドの電脳
チュートン	科学省エリア②、どうぶつえんの電脳①～④、せつめいマシンの電脳、コンパネの電脳、デンワの電脳、けんばいきの電脳、ふるいテレビの電脳、ポップの電脳
チュートン2	ウラインターネット④～⑤、⑦、コンパネの電脳、ちゅうけいしゃの電脳
チュートン3	シークレットエリア①
ツインズ	へんしゅうきざいの電脳
デモンズアイ	ウラインターネット⑥
ドガビーン	むじんせんしゃの電脳
ドギュラ	シークレットエリア②
ドゴーン	WWWの電脳③～④
トトボール	びょういんの電脳①～⑤、アクマぞうの電脳、ベッドの電脳
ドリームビット	シークレットエリア③
ドリームボルト	シークレットエリア③
ドリームメラル	シークレットエリア③
ドリームモス	シークレットエリア③
ドリームラピア	シークレットエリア③
トリンボール	ウラインターネット⑥～⑦
トンガボール	シークレットエリア①
ドンビートル	ビーチエリア①～②、ジゴク島エリア、ウラインターネット③、TV局コンパネの電脳
ニドキャスター	びょういんの電脳①～⑤、ベッドの電脳、
ニドキャリアー	WWWの電脳①～③、むじんせんしゃの電脳
ニドローラー	シークレットエリア③
ヌライム	ウラインターネット①、⑦、びょういんの電脳⑤、WWWの電脳②、プロト、じはんきの電脳（病院）、がいへきの電脳
ネバリーム	ウラインターネット⑦
ハイラビリー	ウラインターネット②、⑥、TV局コンパネの電脳
バキュームファン	シークレットエリア①、アクマぞうの電脳
バジリコ	びょういんの電脳④～⑤
バドラフト	ジゴク島エリア
パラクロッサー	シークレットエリア①
パラボール	校長ノートPCの電脳②、コンパネの電脳
パラライカ	WWWの電脳①
ハルドボルズ	たま子のHP、びょういんの電脳①～⑤、WWWの電脳①
ビューハーク	ウラインターネット⑥、アクマぞうの電脳
フデロー	ウラインターネット④～⑤
ヘビーアレイ	ウラインターネット⑤、テレビの電脳
ヘビーアレイズ	がいへきの電脳、シークレットエリア①
ヘビーアレイド	シークレットエリア①
ヘルコンドル	ウラインターネット①～④、⑦、シークレットエリア③、WWWの電脳④、アクマぞうの電脳
ボルカノ	ウラインターネット③、シークレットエリア②、シークレットエリア③
ボルカノギレン	シークレットエリア③
ボルカノドン	シークレットエリア②、シークレットエリア③
ボンビートル	ビーチエリア②、どうぶつえんの電脳③～④
マグラボルズ	ドアセンサーの電脳

敵の名前	出現するエリア名
メガラビリー	WWWの電脳①〜④、じはんきの電脳（病院）
メットール	秋原エリア①〜③、メイルのHP、デカオのHP、たま子のHP、校長ノートPCの電脳①〜②、どうぶつえんの電脳①〜②、イヌごやの電脳、ブラックボードの電脳、学校サーバーの電脳、けんばいきの電脳、ふるいテレビの電脳、ヨロイの電脳、ポップの電脳、ひじょうベルの電脳、ドアセンサーの電脳
メットール2	よかよかエリア①〜②、ビーチエリア②、メイルのHP、どうぶつえんの電脳①〜④、びょういんの電脳①〜⑤、へんしゅうきざいの電脳、コンピュータの電脳、ネットバトルマシンの電脳、TV局コンパネの電脳、けんばいきの電脳、ふるいテレビの電脳、ヨロイの電脳、ポップの電脳、ひじょうベルの電脳
メットール3	ウラインターネット④〜⑦、シークレットエリア①〜②、WWWの電脳④、TV局コンパネの電脳
メテフレア	シークレットエリア①〜②
メテマージ	ウラインターネット①〜③
メテロード	WWWの電脳③
モモグラン	ジゴク島エリア、WWWの電脳①
モモグレオ	シークレットエリア③
モモグロー	ウラインターネット⑦、WWWの電脳④、テレビの電脳
ヨーシップ	ウラインターネット③
ヨーヨット	ビーチエリア①〜②、ジゴク島エリア
ヨーランド	シークレットエリア①
ラウンダ	科学省エリア①〜②、たま子のHP、どうぶつえんの電脳①〜④、学校サーバーの電脳、けんばいきの電脳
ラウンダバー	シークレットエリア①〜②
ラウンダラウ	ウラインターネット④〜⑤、⑦、WWWの電脳④
ラビリー	秋原エリア③、メイルのHP、やいとのHP、校長ノートPCの電脳①〜②、じはんきの電脳（科学省）、デンワの電脳
ララチューバ	ウラインターネット⑥〜⑦
ララパッパ	ビーチエリア①〜②、へんしゅうきざいの電脳、ポップの電脳
ララボーン	シークレットエリア③、がいへきの電脳



～全チップゲットのための～
ナビ出現エリア&条件リスト

通常のナビはシナリオに沿って登場する。ここでは、V2以上のナビの出現エリアと条件を紹介。V2とSPは一度勝つと、二度と対戦できないが、V3は何度でも戦うことができるので、チップ集めに利用しよう。

V2

敵のV2ナビは、通常のナビを倒した後に、特定の場所で出現するようになる。ガッツマンら仲間のナビは、特定のシナリオ以後に、仲間に話しかけることで対戦可能になる。勝つとV1チップが手に入る。

ナビ	出現エリア
ガッツマンV2	デカオ(シナリオ4以後)
キングマンV2	虎吉 (シナリオ5以後)
ダークマンV2	シークレットエリア①
デザートマンV2	ビーチエリア①

ナビ	出現エリア
ドリルマンV2	ウラインターネット⑥
バブルマンV2	よかよかエリア①
パンクV2 (ブラック版のみ)	名人(シナリオ6以後)
ビーストマンV2	科学省エリア①
フラッシュマンV2	秋原エリア③
プラントマンV2	ウラインターネット④
ブルースV2	炎山(ダークマン戦後)
フレイムマンV2	ウラインターネット⑤
ボウルマンV2 (ブラック版のみ)	ネットバトルマシンの電脳
ミストマンV2 (通常版のみ)	ネットバトルマシンの電脳
メタルマンV2	たま子(シナリオ4以後)
ヤマトマンV2	シークレットエリア②

V3

V2ナビを倒した後に一度プラグアウトすると、敵のV3ナビが特定のエリアに出現するようになる。V3はV2と違い、各エリア内を移動しているため、出現ポイントはランダム。エネミーサーチを用意した上で根気よく捜そう。
仲間のナビは、V2同様、仲間に話しかけることで、対戦可能になる。

ナビ	出現エリア	必要条件
ガッツマンV3	デカオ	シナリオ8以後
キングマンV3	虎吉	シナリオ8以後
ダークマンV3	ウラインターネット⑥	バグ発生状態
デザートマンV3	ふるいテレビの電脳	
ドリルマンV3	ジゴク島エリア	
バブルマンV3	ビーチエリア①	HPが4分の1以下
パンクV3(ブラック版のみ)	名人	
ビーストマンV3	イヌごやの電脳	シノビダッシュ状態
フラッシュマンV3	秋原エリア②	
プラントマンV3	びょういんの電脳③	
ブルースV3	炎山	ヤマトマンを倒す
フレイムマンV3	よかよかエリア①	
ボウルマンV3(ブラック版のみ)	ネットバトルマシンの電脳	クリア後
ミストマンV3(通常版のみ)	ネットバトルマシンの電脳	クリア後
メタルマンV3	たま子	シナリオ7以後
ヤマトマンV3	ヨロイの電脳	

SP

SPはタイトル画面の星を5つ集めて、コマンドを入力すると、特定のエリアにセットされる(くわしくはP10～17を参照)。プロトSPは、他のSPをすべて倒すとセットされる。

ナビ	出現エリア
ガッツマンSP	デカオのHP
キングマンSP	TV局コンパネの電脳
セレナードSP	シークレットエリア③
ダークマンSP	シークレットエリア①
デザートマンSP	ちゅうけいしゃの電脳

ナビ	出現エリア
ドリルマンSP	ウラインターネット⑤
バブルマンSP	よかよかエリア②
ビーストマンSP	どうぶつえんの電脳③
フォルテSP	シークレットエリア③
フラッシュマンSP	校長ノートPCの電脳②
プラントマンSP	びょういんの電脳③
ブルースSP	ジゴク島エリア
フレイムマンSP	ウラインターネット③
プロトSP	プロト
ボウルマンSP	ネットバトルマシンの電脳
ミストマンSP	ネットバトルマシンの電脳
メタルマンSP	たま子のHP
ヤマトマンSP	シークレットエリア②

予備フォルダリスト

通常のフォルダとは別に、1種類だけ持てる予備フォルダ。編集や、レギュラーチップの指定などができない特殊なフォルダだ。シークレットエリアでのタイムアタックでは、必ずこの予備フォルダを使わなければならない。でも、種類が多すぎてどれを使っていいのかわからない、という人も多いはず。そこで、予備フォルダ全9種類の内容を公開するぞ。なお、フォルダの入手方法はN1トーナメント終了後のものを紹介している。



◀予備フォルダを完全に使いこなさなければ、タイムアタックはクリアできない。



▶予備フォルダの持ち主に話しかけ、フォルダのデータを上書きしてもらおう。

オマケフォルダ
初心者向けの、バトル入門用フォルダ

チップ	コード	チップ	コード
キャノン	A	ブイガン	D
キャノン	A	サイドガン	S
キャノン	A	サイドガン	S
キャノン	A	サイドガン	S
エアシュート1	*	サイドガン	S
エアシュート1	*	ミニボム	B
エアシュート1	*	ミニボム	B
エアシュート1	*	ミニボム	B
ショットガン	J	ミニボム	B
ショットガン	J	ソード	L
ショットガン	J	ソード	L
ショットガン	J	ソード	L
ブイガン	D	ソード	L
ブイガン	D	ワイドソード	L
ブイガン	D	エリアスチール	L

入手法 シナリオ3～：秋原スクエアの紫のナビと話す

ヨセンフォルダ
2種類のP.Aが使える、中級フォルダ

チップ	コード	チップ	コード
ショットガン	F	ダッシュアタック	G
ショットガン	F	ラットン1	A
ショットガン	*	ラットン1	A
ブイガン	G	ラットン1	F
ブイガン	G	ラットン1	F
ブイガン	*	バンブーランス	H
サイドガン	Y	メットガード	*
サイドガン	Y	メットガード	*
サイドガン	*	メットガード	*
スプレッドガン	M	メットガード	*
スプレッドガン	N	パネルスチール	Y
スプレッドガン	O	パネルスチール	Y
ソード	Y	アタック+10	*
ワイドソード	Y	アタック+10	*
ロングソード	Y	アタック+10	*

入手法 シナリオ4～：科学省スクエアの紫のナビと話す

ジゴクフォルダ
相手に合わせ、属性ソードを使い分けろ!

チップ	コード	チップ	コード
バブルショット	A	バンブーソード	W
バブルショット	A	バーニングボディ	S
ヒートショット	B	バーニングボディ	S
ヒートショット	B	バーニングボディ	S
シングルボム	D	バーニングボディ	S
シングルボム	D	ブーメラン1	H
シングルボム	D	ブーメラン1	H
ホウガン	D	ブーメラン1	H
ホウガン	D	ブーメラン1	H
ホウガン	D	リカバリー80	D
ワイドソード	Q	リカバリー80	D
ロングソード	E	アタック+10	*
フレイムソード	F	ロール	R
アクアソード	N	ガッツマン	G
エレキソード	V	ガッツマンV2	G

入手法 シナリオ5～：ハリ山ジゴクで科学省職員と話す

N1フォルダA
エリアスチール＋ドリームソードが強力!

チップ	コード	チップ	コード
ハイキャノン	H	ソニックウェーブ	G
ハイキャノン	H	ソニックウェーブ	G
ハイキャノン	I	バーニングボディ	F
ハイキャノン	J	ラビリング1	A
ソード	Y	ラビリング1	A
ワイドソード	Y	ラビリング1	*
ロングソード	Y	ブーメラン1	H
ロングソード	L	バンブーランス	Z
ロングソード	R	エリアスチール	*
フレイムソード	F	エリアスチール	*
アクアソード	A	インビジブル	*
エレキソード	E	インビジブル	*
バンブーソード	W	ロール	R
バリアブルソード	C	フラッシュマン	F
ソニックウェーブ	G	ビーストマン	B

入手法 シナリオ5～：ハリ山ジゴクの少年と話す

N1フォルダB
遠距離攻撃専用！飛び道具フォルダ

チップ	コード	チップ	コード
キャノン	A	ヒートショット	*
キャノン	B	ラビリング1	A
キャノン	B	ラビリング1	M
キャノン	C	ラビリング1	P
エアシュート1	*	ラビリング1	*
エアシュート1	*	ヨーヨー1	C
エアシュート1	*	ヨーヨー1	E
エアシュート1	*	ヨーヨー1	G
バブルショット	*	ヨーヨー1	*
バブルショット	*	リカバリー30	F
バブルショット	*	リカバリー30	H
バブルショット	*	リカバリー30	M
ヒートショット	*	リカバリー80	D
ヒートショット	*	ロール	R
ヒートショット	*	ガッツマン	G

入手法 シナリオ5～：ハリ山ジゴクでお兄さんと話す

N1フォルダC
カモンスネークをどう活かすかが重要！

チップ	コード	チップ	コード
ミニボム	*	パネルアウト3	*
ミニボム	*	パネルアウト3	*
シングルボム	H	パネルアウト3	*
シングルボム	H	パネルアウト3	*
シングルボム	H	パネルスチール	*
シングルボム	H	パネルスチール	*
ホウガン	P	エリアスチール	E
ホウガン	P	エリアスチール	E
ホウガン	P	リカバリー10	*
ホウガン	P	リカバリー30	*
ブレイクハンマー	T	リカバリー50	*
ブレイクハンマー	T	リカバリー80	*
カモンスネーク	I	パネルリターン	*
カモンスネーク	I	アタック+10	*
カモンスネーク	I	ウッド+30	*

入手法 シナリオ5～：ハリ山ジゴクで研究者と話す

N1フォルダD
コードが不揃いな上級者向けフォルダ

チップ	コード	チップ	コード
シングルボム	T	ラビリング1	M
ホウガン	P	ヨーヨー1	F
ソード	Y	ラットン1	A
ソード	Y	ブレイクハンマー	G
ソード	Y	ブーメラン1	J
ソード	Y	プラズマボール1	B
ワイドソード	L	バンブーランス	H
ワイドソード	L	パネルスチール	*
ワイドソード	L	パネルスチール	*
ワイドソード	L	エリアスチール	*
フウアツケン	R	トップウ	*
ショックウェーブ	D	スイコミ	*
ガッツパンチ	C	アタック+10	*
ダッシュアタック	Z	フラッシュマン	F
バーニングボディ	Q	バブルマン	B

入手法 シナリオ5～：ハリ山ジゴクでおじいさんと話す

みならいフォルダ
ヒート&バブルスプレッドが超強力!!

チップ	コード	チップ	コード
エアシュート1	*	プラズマボール1	J
エアシュート1	*	プラズマボール1	J
エアシュート1	*	ランダムメテオ	S
エアシュート1	*	ランダムメテオ	S
バブルショット	E	ランダムメテオ	S
バブルブイ	E	カウントボム	K
バブルサイド	E	ステルスマイン	D
ヒートショット	J	ストーンキューブ	*
ヒートブイ	J	ストーンキューブ	*
ヒートサイド	J	ストーンキューブ	*
ガッツパンチ	D	プリズム	K
ガッツパンチ	D	プリズム	W
ガッツパンチ	D	メタルマン	M
ガッツパンチ	D	メタルマンV2	M
プラズマボール1	J	メタルマンV3	M

入手法 シナリオ8～：秋原町の右端に立っている科学省職員と話す

名人フォルダ
様々な属性攻撃が可能な万能フォルダ!!

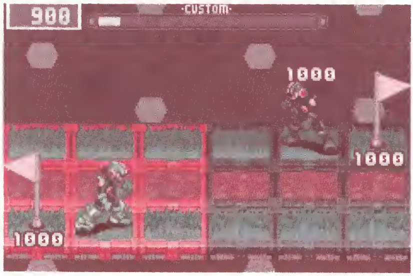
チップ	コード	チップ	コード
バーニングボディ	Q	スチールゼリー1	C
ラビリング1	A	スチールゼリー1	C
ラビリング1	A	マグマステージ	T
トルネード	T	アイスステージ	G
トルネード	T	クサムラステージ	*
バッドスパイス1	S	サンドステージ	B
バッドスパイス1	S	ファイア+30	*
バッドスパイス1	S	アクア+30	*
ブーメラン1	F	エレキ+30	*
ブーメラン1	F	ウッド+30	*
ブーメラン1	F	フラッシュマン	F
プラズマボール1	J	ビーストマン	B
プラズマボール1	J	バブルマン	B
プラズマボール1	J	プラントマン	P
スチールゼリー1	C	フレイムマン	F

入手法 シナリオ8～：TV局ロビーの受付の右奥に立っている科学省職員と話す



通信対戦ステージリスト

通信対戦のバトルステージは多種多彩。ライト級、ミドル級、ヘビー級全て合わせると、なんと53ステージもあるのだ！　選んだ級に合わせてランダムで選ばれていくぞ。ミドル級やヘビー級でのバトルになると、ステージによって戦い方に変化が求められるので、どんなステージがあるのか確認して、どのステージにも対応できるようにしておこう。でも、このステージなら必ず勝てる！　という極端なカスタマイズもありかも!?





ステージリストの記号の意味

ステージリストにある各記号の見方は、以下のとおりになっている。各ステージの構成が一目でわかるぞ。

- ＝クサムラパネル
- ＝アイスパネル
- ＝サンドパネル
- ＝マグマパネル
- ＝毒沼パネル
- ＝メタルパネル
- ＝ヒビの入ったパネル
- ＝穴（パネルなし）

- 1＝1P側のスタート位置
- 2＝2P側のスタート位置
- 岩＝岩
- ス＝ストーンキューブ
- ア＝アイスキューブ
- メ＝メタルキューブ
- 歯＝歯車のスタート位置
- 旗＝旗
- オ＝オジゾウサン
- 不＝不発弾

ライト級　4種

ステージはノーマルパネルのみで、障害物もストーンキューブだけしか出現しない。バトルを純粋に楽しめるぞ！

❶

	1			2	

❷

		ス			
	1			2	
			ス		

❸

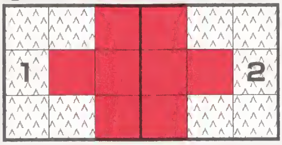
			ス		
	1			2	
		ス			

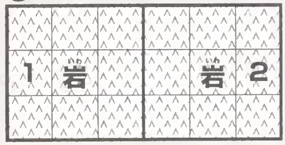
❹

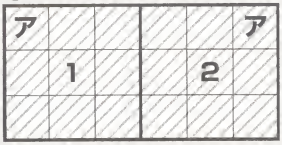
1	ス			ス	2

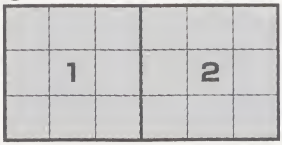
ミドル級(きゅう) 32種(しゅ)

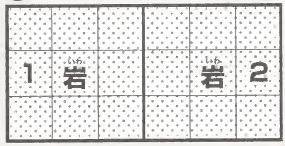
属性(ぞくせい)パネルのステージが多(おお)い。ステージの属性(ぞくせい)と自分(じぶん)の属性(ぞくせい)をいかに使(つか)いこなすかが、バトルの行方(ゆくえ)を左右(さゆう)するぞ。

❶


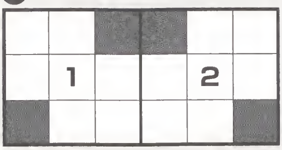
❷


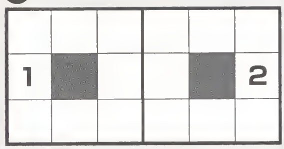
❸


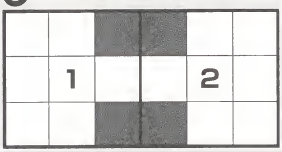
❹


❺


❻


❼


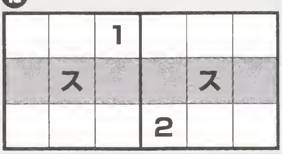
❽


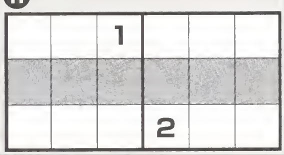
❾


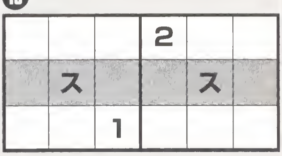
❿

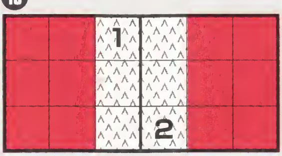

⓫

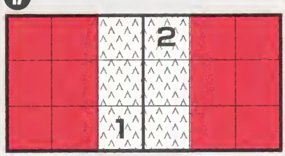

⓬

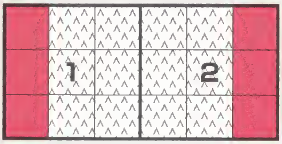

⓭


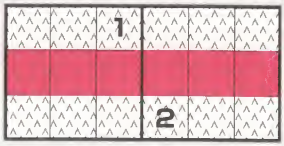
⓮


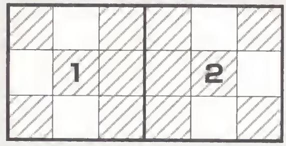
⓯


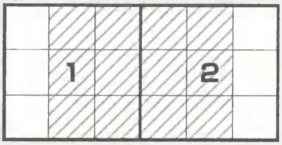
⓰


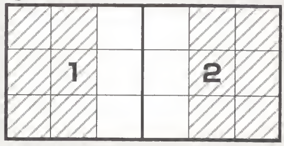
⓱


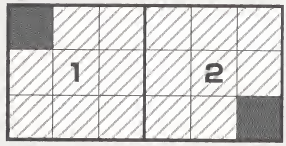
18


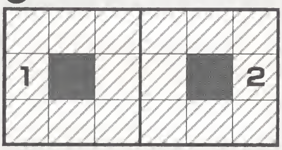
19


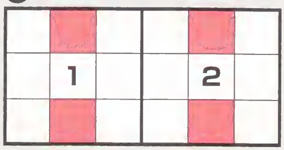
20


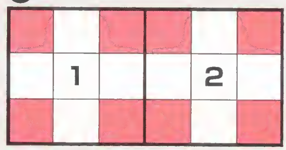
21


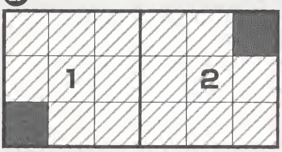
22


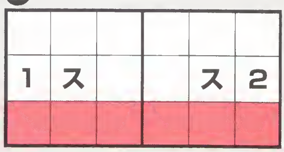
23


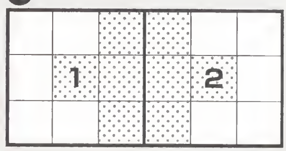
24


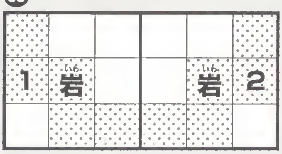
25


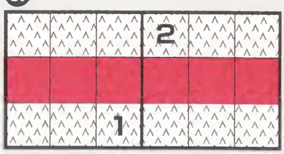
26


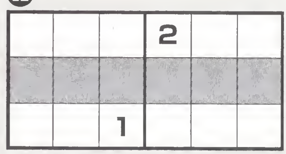
27


28


29


30


31


32


障害物のHP

ステージに置かれている障害物には、HPが設定されている。障害物ごとのHPは右の通りになっているぞ。ブレイク性能を持つチップならHPに関係なく一撃で破壊できるので、邪魔な場合はさっさと壊してしまおう。

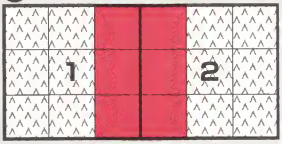
HPリスト

岩	=500
ストーンキューブ	=200
アイスキューブ	=200
メタルキューブ	=500
不発弾	=100
オジゾウサン	=10
歯車	=80

ヘビー級 17種

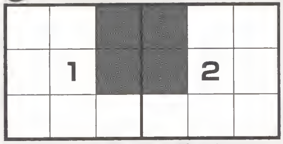
地形以外にもさまざまな仕掛けが用意されている。⑬以降は仕掛けの補充もあるので、戦い方が難しいのだ。

1



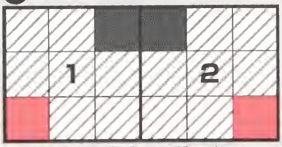
※両エリアの背後から風が吹く。

2



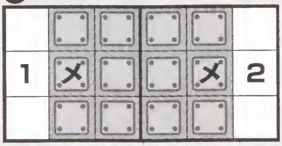
※両エリアの背後から風が吹く。

3



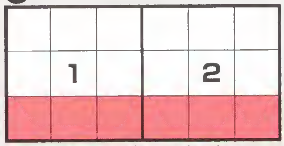
※両エリアの背後から風が吹く。

4



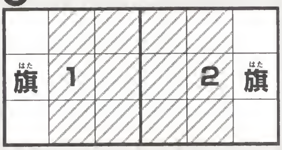
※両エリアの背後から風が吹く。

5

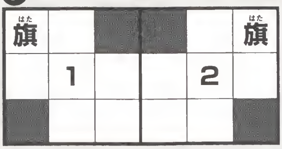


※両エリアの背後から風が吹く。

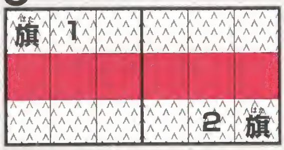
6



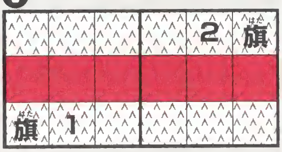
7



8



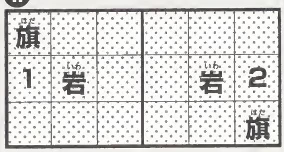
9



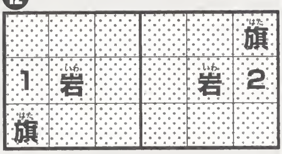
10



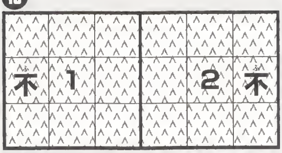
11



12

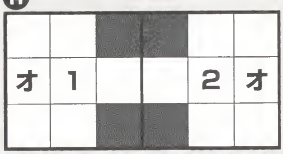


13



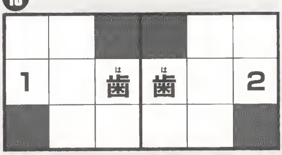
※各ターンごとにオジゾウサンが1個ずつ追加される。(2個まで)

14



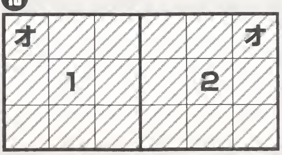
※各ターンごとにオジゾウサンが1個ずつ追加される。(2個まで)

15



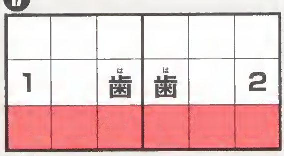
※各ターンごとにオジゾウサンが1個ずつ追加される。(2個まで)

16



※各ターンごとにオジゾウサンが1個ずつ追加される。(2個まで)

17



※各ターンごとにオジゾウサンが1個ずつ追加される。(2個まで)

開発者 interview

バトルネットワーク ロックマンエグゼ3

『ロックマン エグゼ』開発スタッフから、ここでしか聞けない貴重な話をゲットしてきたぞ!! 意外なウラ話が続出したのだっ!!



『RE』シリーズのウラ(?)話にプラグイン!!

新しいシステムに挑戦する『RE』

ーまず最初に『ロックマン エグゼ』シリーズは非常に斬新なゲームですが、このアイディアはどこから生まれたんでしょうか?

安間「複雑になりすぎたアクションゲームではなく、カードの要素を入れることで、アクションが苦手な子でも遊べる新しいロックマンを作れないかと。それで、マスという戦略的なフィールドでのバトルが、頭に浮かんだんです」

ー最初から3×6マスだったんですか?

安間「だいたいそうです。もっとマスが多い方がいいんじゃないかとか、スタッフの声もあったんですが、マスを増やすことでおもしろさが上がるとしても、その方向性ってふつうのアクションゲームに近づいていくだけだろうと。ルールは試行錯誤したんですけどね」

ー例えばどんなルールを?

安間「綱引きルールを試したりとか。最初に発表した画面写真の上の方にゲージがあるんですけど、それが綱引きシステムです。攻撃を当てるとゲージが相手側に動いて、ゲージが振り切れるとはじめてダメージを与えるみたいな。ワンミスが即ダメージとはならないわけです」

ーどうしてボツに?

安間「やっぱりね、わかりやすさって大事です(笑)。見た目は当たってるのにHPが減らないっていうのが、おかしかったんですよね」

ー『3』ではゲームの中に改造コードが出てきます。そんなゲームは初めてではないですか?

安間「たしかに。『3』は実際のお菓子や玩具(ロックマンエグゼチョコなど)の中にパスワードがあったりとか、現実とフィードバックされた作りが狙いでした。ゲームの中の話をしてるなかで、現実と混同したりするのもアリで」

江口「ゲーム中に出てくる用語が実際にも使われている場合があって、ゲーム中の話をしてるのか、ゲーム外の話をしているのか分からなくなってしまう時がありますね(笑)」

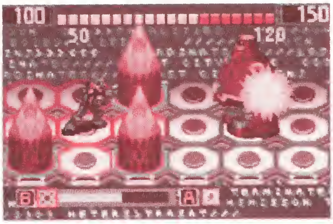
安間「(現実とゲームの)垣根がないね」

江口・石原「ない、ないね」

ー別バージョン(ブラック版)が誕生したのはどういう理由で?

安間「いろんな理由があるんですけど、(通常版とブラック版で)新しく登場するスタイルが違うようにして、違うゲーム同士が通信対戦する異種格闘技戦みたいにしたかったんです。実際、バトルの仕様はかなり違いがあるので、ブラック対ホワイト(通常版)でどっちが強いか? みたいに戦うとかなり燃えるんじゃないかと。グランド対シャドーとか。ギガチップは戦略の頂点にあるチップなんで、そこも変えました」

最初、フォルテは熱斗の同級生のナビだった



◀これが一番最初に発表された『1』の画面。たしかに綱引きゲージがある!!

―ストーリーは『1』の時点で『3』も見据えて考えていたのですか？　フォルテなどシリーズを通して出てくるナビもいますが。

江口「いや、基本的に作品ごとに考えてます。ただ熱斗がいろんな経験をして大人になっていくっていう部分は、貫いてるかと思いますね」

石原「だからフォルテを『2』でこうやって、『3』ではこうやろうみたいな先のことは全然考えていなかったんですよ」

安間「実はフォルテは『1』の開発初期にはクラスメイトが使うナビだったんですよ。でも、それって安売りしすぎだろと（笑）。それで『1』では隠しキャラとして少しだけ出てくるようにしたんです」

石原「あとラッシュも同じように『1』では敵として出てくるだけなので、『2』で素性を明かそうと言ってたんですけどね。これは忘れてたんですよね（一同笑）」

それぞれのナビがそれぞれの最強である

―ではデザインについてお伺いします。過去のロックマンシリーズに出てきたボスを『ロックマン エグゼ』に登場させるとき、意識したことはあります？

石原「電脳世界が舞台なので、機械的なイメージのデザインから少し離れることと、個性をよりはっきりさせることです。誰が見ても差が分かるような個性付けをしようって考えました」

―まったく新しいボスは、まず名前を考えてからデザインするんですか？

石原「それはもうこっちから来るんですよ（安間さんの方を見ながら）」

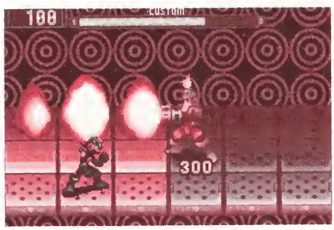
安間「名前というか『1』のカラードマンなんかは、信号にトラブルが起こる事件がおもしろいだろうと。そこから信号だったら色、色を操作するような敵だったらカラー……カラードマン、そんな感じで」

―なるほど。では、みなさんのお気に入りのナビはなんでしょうか？

石原「エレキマンですね。あのデザインは最初企画マンみんなに却下されたんですよ。ブルースに似てるとかって。似てないですよね（笑）。粘ってなんとか理解してもらった思い出深いデザインです。あとはセレナードも好きですね。神々しさが欲しいとか、羽衣をつけてとか、いろんな注文がいっぱいあったなかで、自分でもかなりよくできたと思います」

江口「剛のフォルテ、柔のセレナードっていう」

安間「僕はシャドーマンとファイアマンが大好き（笑）。ファイアマンは一番最初にナビのデザインとしてあがってきたやつで、リアレンジってすごくいいなって思いました。シャドーマンは、もともと忍者はかっこいいものなんですけど、やはり良いですよね。あのー、ところで、ボクの中ではどのボスも一応最強なんです。どういう意味かというと、要はナンバーマンだっ



◀安間さんが好きなファイアマン。「炎ってわかりやすくていいですよね」（談）

●第二開発部プランナー

安間正博さん



具体的なゲームシステムや内容を『1』からずっと中心になってまとめている。スタッフからは「フォルテを大事にしすぎ（笑）」との声もあり。

たら計算は最強なんですよ。計算だとフォルテに勝てるんです。シャークマンは泳ぎだとフォルテに勝てるんです。それぞれがなんらかの最強なんですよね。そういう意味でシャドーマンは暗殺だと（フォルテに）勝てるんです。で、暗殺で最強ってかっこいいじゃないですか」

ー興味深い話ですね。では江口さんは。

江口「どれも愛着あるんで、なかなか一番っていうのは難しいですけど、『3』のバブルマンかなあ。なんかイジメられっこキャラみたいな感じで。あとは悪いナビ（笑）。見た目ですごく悪いってわかるんですけど、でも憎めないというか。『ロックマン エグゼ』の世界観の悪っていうのはこんな感じっていうのが出てますね」

チップと大会、そして いよいよ『4』へ…!!

ー多彩なチップも『ロックマン エグゼ』の魅力だと思うのですが、アイディアはどこから？

安間「いろいろですね。まっすぐ飛ぶ、使いやすい、当てにくいけど強いとか基本はあります。あとは新しく入ったシステムに絡んだチップとか……『2』から地形が入ったので、地形チップや、それを応用するチップを入れました。バッドスパイスやブラックボムがそうですね。結構『2』のときに幅が広がりました」



◀悪だけど、ちょっと間抜けなところもある『3』のワルいナビたち。

●**第二開発部デザイナー**

石原雄二さん



ナビをはじめとしたデザイン全般を担当、デザインチームをまとめている。「新旧ファンはもちろん、幅広い層に気に入られるデザインを目指しています」

●**第二開発部プランナー**

江口正和さん



主にシナリオを担当。開発に精を出すかたわら、江口名人として公式大会やコロコロコミック誌上でも活躍している。現在、69連勝を上回る伝説を画策中!?

ーこれはよくできたっていうチップは？

安間「地味なところでいくとヨーヨーが好きなんですよ。コンボに組み込めるチップをもっと入れようっていうのと、連続ヒットが気持ちいいチップを作ろうということで生まれて。あとはリュウセイグンも気に入ってます。追いつめて使うとメチャクチャすごいっていうのが大好き。エリアスチール使いまくって、ドドドド」

石原「キャッチマシーン（『2』に登場）を使った時に対戦相手の『あっ』っていう声が聞こえるのが楽しくて好きですね。」

江口「ボクは罠チップも好きですね。カワリミは気持ちいいし」

ーこれだけ種類が多いと、強さを調整するのが難しいチップもあるかと思いますが。

安間「フォルテは悩みますね。強くなければいけないんですけど、強すぎるとゲームがメチャクチャになってしまう……。あと配信するチップも毎回悩みます。『1』で配信プレゼントしたフォルテは少し弱かったかなぁと。ゴスペルは逆に強すぎたかも……むずかしいです。」

ー現在、大会も頻繁に開催されていますが、ネットバトラーたちの戦いぶりはどうですか？

江口「やっぱり毎回ものすごいやり込みにビックリしますね。地方ごとにも戦い方が違っているんですよ。関東のプレイヤーは情報が早く、

みんな似た感じのコンボを使いますが、大阪では地道に自分で考えたコンボを使ってたり」

安間「ボクはいつもプレイヤーがどのナビチップを入れているのかが気になりますね。一番個性が出ますから。ただボクは、いろんなナビチップを使ってくれる人が大好き（笑）。それって、いろんな状況を想定して組んでるっていうことじゃないですか。流行とは違う戦略を使ってくる子がかっこいいなあと」

ーでは、『4』へ向けて読者にメッセージを。

安間「『4』ではより友だちとの関係が大事になってきます。エグゼ友だちを増やしておいてください！」

石原「デザインはいままでの中で一番良いデキなのではないかと。期待していてください。あと、好きなナビがいたら教えてください（笑）」

江口「シナリオも、前作以上に力を入れてやってます。いままで語られなかった各キャラクターのストーリーも出てくると思うので、楽しみにしてほしいです。ファン垂涎のネタが出てくるかも!?」

ー今日はありがとうございました。

特別企画 通常版とブラック版 どっちが強い!?

インタビュー内で出てきた、通常版VSブラック版の通信対戦。スタイルやチップが違うから、たしかに燃える対決だよね。そこで我々攻略本スタッフが実際にその差を検証、本当にどちらが強いのか考えてみたぞ!!

スタイル
●通常版――グランドスタイル
●ブラック版――シャドースタイル

グランドスタイルは地形を変えるプログラムはいいが、チャージショットのヒビがやや使いづらい。対してシャドーはプログラムもショートインビジブルも便利。スタイルならブラックか!?



ギガチップ
●通常版――複数の敵に有効!!
●ブラック版――より対戦向きに!?

通常版のギガチップはフォルテやセレナードなど、エリア全体を攻撃するものが多い。一方ブラック版は、攻撃範囲は狭いが破壊力のあるフォルテアナザーや、3連発できれば強力なデルタレイエッジなど、敵1体に対して強いものが多い。対ウイルス戦ならば通常版が便利、通信対戦ならばブラック版が役立つのではないだろうか!? 以上の理由から…

結論
対戦ではブラックやや有利!?

となった。しかしこれは推測。本当の答えは、キミがバトルの中で見つけてくれ!!

そして…『ロックマンエグゼ4』開発現場へ突撃取材!!

インタビューのついで（?）に、スタッフのみなさんが『ロックマン エグゼ』開発室を案内してくれたぞ！　まさにいま『4』が絶好調で作られており、黙々と、しかし熱く作業に没頭する姿がとても印象的だったのだ。これは次回作もいままで同様、いや、いままで以上の傑作になると見た!!　ていうか見せて!!

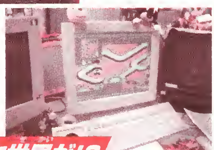


▲そしていろいろ見せていただいちゃいました。えっ、今度はそんな新システムが…って秘密です。



◀これはマップを作成中ですか？意味深なパーツがそこココに!!

バリバリ制作中!!



▶新しい電脳世界!?　もっと見せて……いえ、ごめんなさい。

今度はどんな世界が!?

ロックマン エグゼ3 通信バトルイベント

ネットバトルツアーに

最強ネットバトラーを決定するための、カプコン主催のイベント、ネットバトルツアー!!

この本を読んで得た知識を使って、大きな舞台でバトルがしたいと思っているキミ！『ロックマンエグゼ3』の公式バトルイベント、

全国各地で開催されるネットバトラーの頂上決戦!!

ネットバトルツアーに参加しよう！　イベントの会場や日程などは、毎月15日発売の月刊コロコロコミックでチェックできるぞ！



ネットバトルツアー スゴさの秘密大公開!!

①まだ見ぬライバルとバトルできる!!



キミが大会で対戦するのは、初めて会う人ばかり。そんな見ず知らずの人たちと通信対戦ができる場所は、ネットバトルツアー以外にはないぞ！　まだ見ぬライバルと対戦するためにも、遠慮せずに参加しよう！　大会で優勝すると、カプコンから公式ネットバトラーの称号がもらえるのだ!!

②ネットバトルの今がわかる!!



大会で上位に入賞するネットバトラーたちのバトルは、超ハイレベル！　そんなバトルを間近で見られるのも、ネットバトルツアーの魅力だ。また、現在ネットバトルで、どんな戦術が流行っているかも分かるぞ！　見ているだけで強くなれること間違いなし!!　とにかく会場に駆けつけよう!!

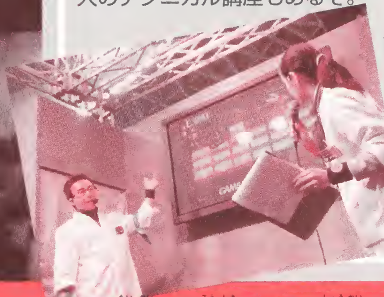
キミも参加しよう!!

ネットバトラーを名乗る者は必ず参加せよ！　そして、栄冠をつかみ取るのだ!!



ネットバトル以外にも楽しいイベント盛りだくさん!!

ネットバトルツアーでは、バトル大会以外のお楽しみも満載！　会場限定のロックマングッズが販売されたり、カプコンの新作ゲームで遊べたりするのだ！ 名人のテクニカル講座もあるぞ。



◀名人が『3』のさまざまなテクを伝授してくれる!!

ネットバトルツアー カプコン公式ルール

大会での公式ルールを紹介するぞ。このルールに合わせて練習しておこう。

★全チップ使用可能！ 真の実力を問う激バトル!!

『3』の公式大会は、前作に較べて大幅に自由度がアップしているぞ。

配信チップであるパンクとフォルテGSを含めて、すべてのチップが使用可能になり、しかもナビチップや＊コードのチップの枚数制限もない。もちろん、ロックマンのスタイルだって全て使用OKだ。

禁止事項は右の3点だけなので、練りに練ったフォルダでチャレンジしようぜ！ まさに真の実力を問う、白熱の戦いになるはずだ!!

制限は以下の3点のみ！

●P.Aの発動は1試合1回まで！

ただし、フォルダ内に複数回分のP.Aの組み合わせが入っていても構わない。また、ナビリサイクルを使ってP.Aを再利用する場合は、2回目であっても使用可能。

●チップのオープン枚数が11枚以上になるカスタマイズは禁止

●フォルダリターンの使用は1回のみ！

お問い合わせはこちら▶ネットバトルツアー事務局 03-5330-3377 (平日13時～18時まで)

※このルールは2003年5月末時点のものです。公式ルールは各会場で必ず確認してください。

〈ワンダーライフスペシャル〉
コロコロコミック特別編集

バトルネットワーク
ロックマンエグゼ3 究極攻略SP
ULTIMATE NAVIGATION



STAFF

●表紙デザイン／村田友男（100パーセント）
●構成・文／成田　賢、山田雅巳
●本文デザイン／村田友男　増田 武　三輪玲子
（100パーセント）
●まんが／鷹岬　諒
●解説イラスト／川名孝史
●編集／利田浩一、西巻篤秀、塚原正廣
●監修・協力／㈱カプコン

2003年7月10日　初版第1刷発行　（検印廃止）
2004年2月１日　第3刷発行

発行人　中島信行

発行所　株式会社　小学館
〒101-8001　東京都千代田区一ツ橋2-3-1
振替（00180-1-200）
編集 ☎03-3261-1393
販売 ☎03-5281-3555

印刷所　三晃印刷株式会社
Printed in Japan

ISBN 4-09-106110-9

ロックマンエグゼ3 究極攻略SP



注意

この本は「ロックマン エグゼ3」の
クリア後の隠し要素や通信対戦を攻略しています。
したがって、通常のゲームシナリオに
関する攻略法は一切のっていません。
ひと通りゲームをクリアした人のみ、
お買い求めください。

小学館

コロコロコミック特別編集
GBアドバンス用ガイドブック

ロックマン エグゼ 完全攻略ガイド



定価：本体905円＋税

超人気ゲームシリーズ「ロックマンエグゼ」。その熱いチップバトルはここから始まった。「原点」の熱さと謎をすべて公開する完全攻略ガイド。

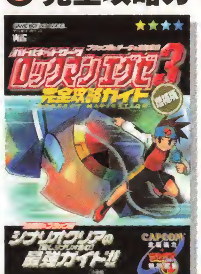
ロックマン エグゼ2 完全攻略ガイド



定価：本体924円＋税

大幅にパワーアップした「2」。そのゲームシナリオを完全攻略。全マップはもちろん、チャートや敵＆バトルチップデータでキミを完全サポート！

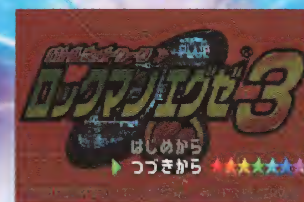
ロックマン エグゼ3 完全攻略ガイド 増補版



定価：本体1000円＋税

新登場のブラック版のデータをアップデートした、最強のシナリオ攻略ガイド。この本でまず通常のシナリオをクリアし、究極攻略へと突き進め。

バトルネットワーク ロックマンエグゼ3 究極攻略SP



注意

この本は「ロックマン エグゼ3」のクリア後の隠し要素や通信対戦を攻略しています。したがって、通常のゲームシナリオに関する攻略法は一切のっていません。ひと通りゲームをクリアした人のみ、お買い求めください。

小学館

9784091061102
ISBN4-09-106110-9
C9476 ¥781E
1929476007810
定価：本体781円＋税
雑誌 69908-10


ロックマン エグゼ3
究極攻略SP
スペシャルポスター
CAPCOM
コロコロコミック
THE MOST
EXCITING BATTLE
ON THE EARTH!
©CAPCOM CO., LTD. 2002, 2003 ALL RIGHTS RESERVED.